



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
Ano 2019

**Sónia Conceição
Ribeiro Fernandes**

**A criatividade em contexto académico:
meio facilitador da produção audiovisual**



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e
Ano 2019 Arte

**Sónia Conceição
Ribeiro Fernandes**

**A criatividade em contexto académico:
meio facilitador da produção audiovisual**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica da Prof. Doutora Inês Maria Henriques Guedes de Oliveira, Professora auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

À minha família,

o júri

Presidente

Prof. Doutor Nelson Troca Zagalo
professor associado da Universidade de Aveiro

Vogais

Arguente Principal

Prof.^a. Doutora Catarina Franco Lélis da Cruz
Senior lecturer, University of West London

Orientador

Prof.^a. Doutora Inês Maria Henriques Guedes de Oliveira
professora auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Aos meus pais, que presenciaram todas as minhas conquistas e experiências, que sempre me mantiveram forte e firme para encarar o dia a seguir. E me deram forças para que nunca me perdesse no caminho e nunca deixasse de me focar no meu objetivo principal.

Ao meu irmão, por caminhar a meu lado sempre, mas em especial neste período da minha vida. Foi e é sempre o meu porto de abrigo.

À Família Rodrigues, que sempre me ajudou e que estiveram sempre disponíveis, me receberam em casa e fizeram de tudo para que eu pudesse estar entre Vila Real- Porto- Aveiro e acabasse esta etapa da minha vida com sucesso.

Aos fantásticos amigos, e família que eu criei em Aveiro (902), e que encontrei na universidade. A essas pessoas que ficarão para sempre no coração, pessoas extraordinárias e sempre presentes ao longo destes dois anos. Uma família que ganhei nesta minha passagem pela Universidade de Aveiro.

Ao meu namorado, Miguel, por toda a paciência, todo o amor, e toda a força, que me fez nunca desistir.

À extraordinária Professora Doutora Inês Guedes de Oliveira, que esteve disponível a 200% para me ajudar, me aconselhar e me orientar. Um enorme obrigado por tudo o que fez por mim e sem dúvida isto não seria possível sem si.

Por fim, a todos os professores, do Mestrado de Comunicação Multimédia, ramo AD, da Universidade de Aveiro.

Espero que esta etapa concluída possa, de alguma forma, retribuir e compensar todo o carinho, apoio e dedicação que, constantemente, me ofereceram.

Obrigado.

palavras-chave

Criatividade; Técnicas criativas; Estímulos.

Ensino Superior; Contexto; Interação professor/aluno e aluno/aluno.

resumo

A presente investigação apresenta um estudo de caso, realizado na disciplina de Criatividade, do 1º ano de Mestrado em Comunicação Multimédia, na Universidade de Aveiro, sobre a natureza multifacetada da criatividade aplicada a projetos audiovisuais.

Considerou-se, neste trabalho de investigação, analisar a importância do desenvolvimento de competências e capacidades inerentes à criatividade, tais como a originalidade, a produtividade, a capacidade crítica e a comunicação, com recurso a exercícios específicos e de desenvolvimento da criatividade, utilizando diversas técnicas criativas, bem como compreender a importância do contexto e da relação e da interação professor-aluno, para que estes fruam da experiência e que seja uma mais valia para os projetos dos alunos.

Pretende-se, assim, compreender e analisar os efeitos do desenvolvimento da criatividade como meio impulsionador de novas ideias e novos comportamentos na produção audiovisual.

keywords

Creativity; Creative techniques; Stimuli.

Higher Education; Context; Interaction teacher/student and student/student.

abstract

This present research presents a case study, carried out in the discipline of Creativity, the 1st year of the Masters in Multimedia Communication, at the University of Aveiro, about the multifaceted nature of creativity applied to audiovisual projects.

In this research, to it was analyzed the importance of the development of competences and capacities inherent in creativity, such as originality, productivity, critical capacity and communication, using specific exercises and development of creativity, through various creative techniques, as well as understand the importance of context and the relationship and interaction between teacher-student, so that they enjoy the experience with added value for their projects.

The aim is to understand and analyze the effects of the development of creativity as a driving force for new ideas and new behaviors in audiovisual production.

Índice

Índice de Tabelas	iii
Índice de Figuras	iv
Lista de Abreviaturas	v
Introdução	1
1. Contextualização da investigação	1
2. Questões e objetivos	1
3. Estrutura da dissertação	2
Capítulo I – Enquadramento Teórico	3
1. Criatividade na Educação	3
1.1 Integração Curricular	4
1.2 Criatividade	8
1.2.1 Atitude Criativa	9
1.2.2 Estímulos à Criatividade	11
1.2.3 Técnicas criativas	13
1.3 O perfil profissional do docente	17
1.3.1 O papel do professor e a comunicação na sala de aula	17
1.4 A criatividade nas orientações curriculares em contexto académico	19
1.5 O olhar dos estudantes sobre a criatividade	21
Capítulo II – Metodologias de Investigação	23
2.1 Metodologia de Investigação	23
2.2 Operacionalização das etapas da metodologia	24
2.3 Instrumentos de recolha de dados	25
2.3.1 Instrumentos de ordem formal	25

Inquérito por Questionário	26
Entrevista	26
Exercícios 1 e 2 realizados em aula	26
Exercício três - Diferencial Semântico de Osgood	26
2.3.2 Instrumentos de ordem informal	27
Diário de Bordo	27
Registos fotográficos	27
2.4 Dimensões e categorias de análise	27
2.5 Instrumentos de Análise de dados	30
Capítulo III - Estudo Empírico	31
3.1 Contextualização e amostra do estudo	31
3.2 Análise dos dados	33
Análise 1º Questionário Alunos	33
Análise 2º Questionário Alunos	35
Análise 1º e 2º exercício feito em aula com os alunos.....	37
Exercício Diferencial Semântico de <i>Osgood</i>	39
Análise das Entrevistas às Docentes da Unidade Curricular	44
Discussão dos resultados	51
Capítulo IV- Conclusões Finais.....	53
4.1 Conclusão final.....	53
4.2 Limitações do estudo.....	54
4.3 Perspetivas futuras.....	55
. ANEXOS	61

Índice de Tabelas

Tabela 1- Atividades e questões promotoras da reflexão criativa na escola (Fonte: Bahia & Trindade, 2013, p. 15)	6
Tabela 2 - <i>Estímulos e Barreiras à Criatividade</i> (Fonte: Oliveira-Cunha, Dini, & Amorim, 2014, p. 15).....	12
Tabela 3 - <i>Técnicas Criativas</i> (Fonte: Melo, 2008, p. 33).....	14
Tabela 4 - Dimensões de Análise	28

Índice de Figuras

Figura 1 – “Confluência na Criatividade. Moraes, 2013.” (Fonte: Maria de Fátima Moraes; Denise S Fleith, 2017, p. 6)	10
Figura 2- Nuvem de palavras- O que é a Criatividade?	38
Figura 3- Nuvem de palavras- Qual a importância da criatividade nos projetos audiovisuais?	38
Figura 4 - Gráficos Multivectoriais	40
Figura 5- Resultados do Gráfico Multivectorial- Eu Criatividade	41
Figura 6- Resultados do Gráfico Multivectorial- Docentes Exercícios	42
Figura 7- Resultados Gráfico Multivectorial- Eu Audiovisual.....	43

Lista de Abreviaturas

U.C: Unidade Curricular

AD: Audiovisual

MI: Multimédia Interativo

CTC: Ciências e Tecnologias da Comunicação

NTC: Novas Tecnologias da Comunicação

T: Teórica

TP: Teórico-Prática

REM: Redes e Ecologia dos Media

Introdução

1. Contextualização da investigação

Pretende-se com a presente dissertação, realizada na área de Ciências e Tecnologias da Comunicação, no âmbito do Mestrado em Comunicação Multimédia, conhecer e compreender a criatividade em contexto de sala de aula no Ensino Superior, no âmbito do desenvolvimento pessoal, mais concretamente no desenvolvimento de competências específicas relacionadas com a criatividade, recorrendo a técnicas criativas. Ou seja, compreender de que forma o promover e desenvolver a criatividade se torna facilitador na produção audiovisual, em contexto académico de Comunicação Multimédia.

A escolha desta temática baseou-se na introdução da criatividade e temas relacionados com a produção de conteúdos audiovisuais, que se tornou algo cativante, a nível pessoal. É através da criatividade que conseguimos ter um pensamento divergente, e muitas vezes modificar algo que já estava enraizado na nossa mente, ideias pré-concebidas que desenvolvidas e pensadas de forma criativa se tornam em algo inovador.

A criatividade está em tudo aquilo que vemos, sabemos que, por outro, o setor audiovisual é um dos grandes componentes da indústria criativa, tornando-se por isso tão importante e interessante o tema em questão. Foram estas as minhas principais motivações para a escolha deste tema, pois, para além de ser algo que me motiva e me faz pensar diferente, é o futuro a nível académico e profissional, no setor audiovisual.

Pretende-se, assim, conhecer e analisar o papel do professor, as suas estratégias e a interação com os alunos, nos desafios propostos em sala de aula, relativamente ao desenvolvimento da criatividade. Pretende-se ainda analisar o papel das técnicas criativas utilizadas e o efeito provocado nos alunos como uma mais valia para os seus projetos audiovisuais.

2. Questões e objetivos

Assim, foram criados os seguintes objetivos, cuja finalidade é compreender e avaliar a criatividade como meio facilitador da produção audiovisual em contexto de sala de aula:

- Conhecer o universo da criatividade em contexto de sala de aula, a fim de criar um espaço de livre criação, em que os alunos estabelecem interações, modificam comportamentos,

questionam estereótipos e ideias pré-concebidas, de forma a gerar novas ideias e produtos mais criativos.

- Compreender de que forma o recurso a técnicas criativas promove o desenvolvimento de competências criativas.
- Analisar de que forma trabalhar competências e capacidades inerentes à criatividade, tais como, a originalidade, a produtividade, o pensamento divergente e a comunicação, se torna um meio impulsionador de novas ideias e novos comportamentos na produção audiovisual.

Com base nos objetivos acima descritos, definimos as seguintes questões de investigação:

- O desenvolvimento de estímulos e comportamentos associados à criatividade como um todo, no contexto académico, é um meio facilitador de produção audiovisual?
- O recurso a técnicas criativas associadas ao desenvolvimento de exercícios realizados em contexto de sala de aula, é um meio facilitador do pensamento criativo?
- O papel do professor é relevante na liberdade e desenvolvimento da capacidade criativa dos alunos?

3. Estrutura da dissertação

A presente dissertação encontra-se organizada da seguinte forma: no capítulo I, apresenta-se o enquadramento teórico efetuado através da revisão da literatura sobre a temática em estudo e que dá enquadramento à parte empírica.

No capítulo II tem lugar a apresentação do trabalho de investigação, que conta com dois pontos, que dizem respeito à operacionalização do estudo empírico e à respetiva análise e discussão dos dados recolhidos.

Por último, será ainda feita referência às limitações do estudo realizado, bem como ao trabalho futuro.

Capítulo I – Enquadramento Teórico

1. Criatividade na Educação

Na investigação em desenvolvimento, tendo como tema a criatividade em contexto de sala de aula no Ensino Superior, pretende-se conhecer de que forma o desenvolvimento de competências pessoais específicas relacionadas com a criatividade, com recurso a técnicas criativas, é fulcral e se torna um meio facilitador na produção criativa de audiovisual.

Diz Fátima Morais (2017) citando *Torrance (1963)* que “*As escolas do futuro não deverão ser só para aprender, mas para pensar. Este é o desafio criativo da Educação*” (Morais; & Fleith, 2017, p. 1), fazendo-nos compreender que na verdade promover a Criatividade na Educação é um dos requisitos imprescindíveis, atualmente, para a inovação e para desenvolver o pensamento divergente nos alunos, algo indispensável nas escolas de hoje.

Programas escolares em que se incentive e não limite a criatividade produzem um efeito muito significativo no processo de aprendizagem, permitindo que os alunos se sintam mais motivados, e aprendam melhor. É no enriquecimento pessoal e na inserção de competências criativas na educação, tais como a autonomia, a confiança, aptidões sociais e a motivação, que faz a diferença no momento da aprendizagem. De acordo com vários autores, (Morais & Azevedo, 2011, Fleith & Alencar, 2005,) salienta-se a falha no ensino no que diz respeito ao desenvolvimento da Criatividade e na urgência que há em inserir o tema nas escolas.

“Apesar dos dados revelarem a criatividade como determinante para o sucesso e a qualidade da aprendizagem, pouco é feito em prole da sua promoção (Morais & Azevedo, 2011), havendo poucas investigações que avaliem a estimulação da criatividade em contexto (Fleith & Alencar, 2005). (Trindade; & Bahia;, 2013, p. 4).

Promover a criatividade na educação possibilita que os alunos desenvolvam competências pessoais, tais como, aprendam a ser autónomos, a resolver problemas, assumir riscos, para além de que é um incentivo à exploração do que é novo e à novidade, sendo algumas das competências essenciais para um aluno motivado e interessado. Segundo, (Trindade; & Bahia;, 2013), *a ausência de criatividade priva a pessoa da descoberta e anula o desejo de aprendizagem e experimentação (Katz, 1993).*

De entre as limitações da promoção da criatividade na educação, salienta-se a rigidez e a velha guarda no que respeita a forma de ensino nas escolas em que o foco está no ensino e não na aprendizagem, o que torna as aulas desmotivadoras e que causa o desinteresse por parte dos alunos.

“A par desta causa, Kim (2010) explica o decréscimo na criatividade como resultado de uma rigidez excessiva por parte da escola quando esta acentua a estruturação das matérias e coloca uma ênfase exagerada na avaliação.” (Trindade; & Bahia;, 2013, p. 5).

A comunidade educativa deve incentivar o desenvolvimento de competências como a inteligência a par da criatividade, permitindo o desenvolvimento de aptidões e capacidades, a fim de se transmitir às novas gerações valores culturais, dinâmicas na recolha de informação, novas formas de reflexão, e apostar no crescimento intelectual dos alunos, através, claro, da prática e do esforço (Trindade; & Bahia;, 2013).

1.1 Integração Curricular

“Mandamentos como “tudo quanto fazes tem de ser útil e perfeito” ou “tens de ter sucesso em tudo quanto fazes” ou máximas como “deves saber tudo” ou “não podes ser excessivamente emotivo nem ambíguo” constituem sérios obstáculos à criatividade (Watts, 1967)” (Trindade; & Bahia;, 2013, p. 8).

A falta de integração da criatividade no meio curricular existe, em parte, pela limitação estabelecida pelos professores, talvez pelo medo do que lhes é desconhecido. É como se a mudança para algo que não é padronizado limitasse a inserção da criatividade no meio escolar. O medo de parecer “ridículo” conduz àquilo que parece ser seguro e ao não arriscar, o que se torna um travão à novidade e à promoção da criatividade neste meio. O conformismo e a pressão são mais valorizados e mais “seguros”, do que o que é novo. São, pois, um conjunto de fatores que inibem o desenvolvimento do potencial criativo do aluno.

“A supervisão e avaliação constantes (Amabile, 1996) e a fixação na resposta correta (Treffinger, 1994) são hábitos inibidores do desenvolvimento do potencial criativo dos alunos.” (Trindade; & Bahia;, 2013, p. 10).

A escola tem um papel importante naquilo que os discentes aprendem e no seu crescimento pessoal. Como tal, é um direito dos alunos ter liberdade de expressão e um

espaço onde possam pensar livremente, sem limitações, tornando-se por isso, imprescindível a inserção da criatividade no plano curricular. A escola deve procurar dar mais oportunidades ao aluno de construir a atitude criativa e o pensamento crítico, através das emoções e da sua expressão, com base no alargamento da experiência e na construção ativa do conhecimento. É, pois, essencial investir na criatividade, para garantir o sucesso e uma boa educação (Trindade; & Bahia, 2013).

Bahia. & Trindade (2013), com base nas dimensões de criatividade definidas por *Torrence (1966)*, afirmam que a escola tem oportunidade de desenvolver a criatividade nos alunos, em que os *“Processos e produtos criativos precisam de satisfazer critérios de fluência e adequação, flexibilidade e perspetivação múltipla, originalidade e inovação, elaboração e expressividade.”* (Trindade; & Bahia, 2013, p. 11), tal como explicita a **Tabela 1**:

Tabela 1- Atividades e questões promotoras da reflexão criativa na escola (Fonte: Bahia & Trindade, 2013, p. 15)

Dimensões da criatividade	Atividades	Questões
Fluência e adequação	<p>analisar, antecipar, debater,</p> <p>caracterizar, contar, corresponder,</p> <p>definir, delinear, demonstrar,</p> <p>descrever, estruturar, explicar,</p> <p>identificar, lembrar, listar,</p> <p>parafrasear, reconhecer, reorganizar, resumir</p>	<p>... e que mais?</p> <p>como melhorar...?</p> <p>o que foi esquecido?</p> <p>o que se segue?</p>
Flexibilidade e perspectiva múltipla	<p>adivinhar, alterar, colaborar,</p> <p>comparar, confrontar, desafiar,</p> <p>distinguir, discutir, emendar, errar,</p> <p>extrapolar, interpolar, interpretar,</p> <p>perspetivar, predizer, reequacionar,</p> <p>reformular, substituir, transformar,</p> <p>variar, visualizar</p>	<p>e se...?</p> <p>e em vez de...?</p> <p>qual a vantagem para x, y, z?</p> <p>qual a opinião de x, y, z?</p>

Originalidade e inovação	compor, conceber, criar, descobrir, divergir, gerar, ilustrar, integrar, modificar, propor, questionar, recodificar, reconstruir, reorganizar, rever, sintetizar	que outras ideias? o que alterar? onde se quer chegar? e se em vez de...?
Elaboração e Expressividade	aplicar, apreciar, avaliar, classificar, comunicar, criticar, desenvolver, determinar, expressar, julgar, medir, praticar, pormenorizar, selecionar, testar, verificar, utilizar	o que adicionar? o que eliminar? o que reduzir? como implementar? como comunicar? como persuadir?

1.2 Criatividade

Se formos à raiz etimológica do termo *criatividade*, este é explicado em várias áreas e tem significados diferentes, como por exemplo, originar, formar e gerar ideias. (Cavalcanti, 2006, p. 90)

A ciência estuda e analisa fatores psicológicos e biológicos do Ser criativo, através de estímulos e de estudos comportamentais. É uma capacidade que está presente em todos os seres humanos, mais ou menos desenvolvida. A criatividade manifesta-se das mais diversas formas, tanto a nível pessoal, como profissional. Podemos dizer que a criatividade, no seu todo, é um processo exigente que requer uma abstração total, por parte do sujeito.

Na década de 50 houve uma transformação no que diz respeito ao conceito de criatividade, através do discurso de Guilford, na *American Psychological Association*, que pela primeira vez se assume como um conceito próprio. “Neste discurso, ao citar algumas razões pragmáticas da importância social da criatividade, Guilford já revela como preocupação a discrepância existente entre as classificações escolares obtidas e a criatividade dos indivíduos”. (Martins, 2004, p. 313)

Na atualidade, falar em criatividade é falar em quase tudo, é algo que vive e está presente no nosso quotidiano. Há uma multiplicidade de definições sobre o conceito e aquilo que ele representa, não se podendo, por isso, apenas resumir a uma simples definição.

O conceito de criatividade surge, hoje, num contexto social como uma ligação entre o que é novidade e o que é útil, claramente interligado ao ambiente em que se está e às aptidões de cada pessoa. “Trata-se da simultaneidade da originalidade com a eficácia das ideias e dos produtos denominados criativos” (Morais; & Fleith, 2017, p. 3).

Há vários mitos ligados à criatividade, nomeadamente, aquele em que se diz que a criatividade não é para todos, apenas os artistas e as pessoas com o título de “criativo” é que são donos da criatividade, assumindo que a criatividade é um dom só de alguns. Ora, hoje sabe-se que a criatividade é uma condição do ser humano e uma capacidade de todos, que se desenvolve e promove através de um conjunto de vivências e aprendizagem que cada um vai adquirindo ao longo da vida. “A criatividade, enquanto atitude| pensamento criativo, é a conjugação das capacidades de fluência, flexibilidade, originalidade, com a competências de fantasia, a invenção e a imaginação e ainda com uma atitude questionante, crítica e segura” (2009, Oliveira, slides dados em aula).

A criatividade é, pois, uma mais valia para tudo, seja em contexto pessoal ou até mesmo profissional.

Em 2012, *Amabile*, ressalta um modelo componencial de criatividade, em que explica fatores cognitivos, motivacionais, sociais e de personalidade que influenciam o processo criativo. São estas, *Componentes dentro do indivíduo: competências relevantes ao domínio (especialização no domínio ou domínios relevantes), processos relevantes para a criatividade (processos cognitivos e de personalidade conducentes a novas formas de pensar) e motivação de tarefas (especificamente, a motivação intrínseca para se envolver atividade por interesse, diversão ou um sentimento pessoal de desafio)*. A componente fora do indivíduo é o ambiente circundante - em particular, o social e o meio ambiente. (*Amabile, 2012, p. 1*). A autora pretende explicar de que forma os vários fatores acima referidos influenciam a criatividade no indivíduo. Ou seja, o indivíduo deve ter conhecimento vasto, ter inteligência para poder arriscar e enfrentar os problemas, ter tolerância à ambiguidade, e habilidades para gerar novas ideias; no fundo ser mais flexível aos problemas que lhe são apresentadas.

Há algo importante para fazer fervilhar o conhecimento e o interesse por aquilo que é novo. A paixão e a motivação para arriscar e conhecer, são fatores que a autora *Amabile* (2012) ressalta também no seu modelo, porque é certo que, as pessoas quando estão motivadas é muito mais fácil a resolução de problemas e enfrentar qualquer obstáculo; dá-nos gosto ultrapassar barreiras, tudo isto claramente motivado com o ambiente em que estamos envolvidos, sendo este outro dos fatores que nos influencia na nossa criatividade. O ambiente social ou mesmo profissional em que estamos inseridos influencia a nossa atitude e comportamento. Claramente se estivermos num local onde nos é dada a liberdade de criação, tudo flui naturalmente e dá-se a criatividade.

1.2.1 Atitude Criativa

Para se ter uma atitude criativa, é essencial trabalhar uma mente criativa primeiramente. É necessário saber reinterpretar o que está à nossa volta e os desafios que nos são expostos, ser capaz de dar uma resposta original e eficaz a esses desafios. Há, assim, um conjunto de fatores que nos estimulam a atitude criativa, de entre estes, a originalidade, a confiança, o conhecimento, a motivação, a determinação, o inconformismo. É certo que ser criativo,

fundamenta-se com o conhecimento, tanto experimental como informativo, porque sem este não podemos pensar sobre determinado tema, uma vez que não obtemos competências para tal. *“Ora, ninguém associa o que não possui, sendo coerente que as pessoas criativas tenham usualmente interesses vastos e, assim, recolham uma gama de conhecimentos mais diversificados.”* (Morais; & Fleith, 2017, p. 6).

Importante também, é a motivação. Um autor não motivado, não produz. Um ambiente em que haja liberdade de criação motiva a criatividade. Tais como comportamentos ligados à autoconfiança e curiosidade, características imprescindíveis à criação de uma atitude criativa. Todos os fatores da Figura 1, em conjunto, formam uma harmonia naquilo que a pessoa criativa precisa para extrapolar a sua atitude criativa.



Figura 1 – “Confluência na Criatividade. Moraes, 2013.” (Fonte: Moraes; & Fleith, 2017, p. 6)

Assim, não podemos esquecer que o olhar do outro é também importante, na medida em que a criatividade é uma atribuição que outrem faz face a algo ou alguém, ou seja, neste caso acadêmico especificamente, podemos dar como exemplo o caso do professor que corrige o trabalho do aluno. (Morais; & Fleith, 2017, p. 8).

Um estudo realizado por *Simonton (1994)* revela que a produção criativa aumenta com a idade. Na infância, através dos jogos, as crianças vão construindo o seu pensamento criativo, apesar de haver pouca aproximação com a complexidade do mundo real nessa altura da vida, o que torna a qualidade da criatividade simples, em que a competência que mais se salienta é a imaginação. No entanto, *Simonton* afirma que a criatividade inicia-se com 20 anos de idade e aos 70 podemos ser ainda mais criativos do que aos 20.

“Ela inicia-se aos 20 anos de idade, alcança o seu ponto mais alto por volta dos 40 anos, quando começa a declinar muito vagarosa e gradualmente, o que significa que mesmo aos 70 anos o indivíduo pode ser mais produtivo do que aos 20. A título de ilustração, entre os cientistas americanos agraciados com o Prêmio Nobel, a década de vida mais produtiva profissionalmente foi a dos 40.” (Morais; & Fleith, 2017, p. 11).

Assim, trabalhando os fatores acima referidos, e aplicando em experiência o conhecimento adquirido, é possível posteriormente modificar formas de agir e comportamentos em relação à criatividade.

“Chega-se ao conceito de atitude criativa, como sendo o comportamento fundado na experiência contextualmente situada, cuja natureza é singularmente reflexiva, crítica e atuante, promotora da capacidade do pensamento da originalidade, das ideias e da fluidez de expressividade e da comunicação e ludicidade humana.” (Oliveira, 2009, p. 64).

1.2.2 Estímulos à Criatividade

Existem realmente fatores inibidores à criatividade no seio da Escola, nomeadamente, o desânimo, a insegurança, a falta de motivação, o desconhecimento por parte do professor, a rigidez de normas e o medo de pensar de forma diferente. Também se nomeiam alguns fatores facilitadores à criatividade. De entre estes, podemos salientar a liberdade de criação, a provocação e o questionamento, bem como atitudes críticas. Os fatores inibidores são possíveis de ser combatidos, com orientação, recursos materiais, formação e discussão acerca da criatividade (Alencar; & Fleith, 2015). A recusa à inovação é um problema constante, mesmo que por vezes inconsciente, tornando-se uma barreira para a mudança de comportamento, no que diz respeito à inovação e ao pensamento divergente.

“Desta forma, criam-se estudantes, que depois se tornarão profissionais, que jamais tiveram, em suas carreiras, a possibilidade de inovar. Quando chegam às empresas, por sua vez, lhes é justamente exigido que sejam inovadores.” (Gomes; & Lapolli, 2014, p. 6).

É certo que, as metas e desafios inacessíveis ou a pressão que se faz pelos melhores resultados, são considerados barreiras à criatividade, a falta de liberdade e de autonomia e as relações interpessoais, tornam-se barreiras na medida em que há uma falha.

“Se tais metas forem muito ousadas e inatingíveis, a imposição de desafios e a pressão por resultados podem ter influência negativa sobre o potencial criativo das pessoas, pois a

carga de trabalho e a demanda excessiva para os resultados funcionam como barreiras à criatividade.” (Gomes; & Lapolli, 2014, p. 6).

Para ajudar a combater essas barreiras, é imprescindível que haja liberdade para inovar e criar, e autonomia no que diz respeito ao momento de criação. Para além disso, uma boa comunicação, assumir riscos, superar desafios, aceitar ideias que aparentemente são fúteis e, claro, recolher todos os recursos, quer tecnológicos, quer materiais, são um passo para o sucesso e para o espaço de criação. Para tudo isso, e mais do que treinar a criatividade que cada um tem dentro de si e se vai desenvolvendo ao longo do tempo, o suporte educacional é fulcral para que sejamos cada vez mais criativos. *“(…) no que diz respeito à geração de ideias, o conceito de autonomia e criatividade são considerados inseparáveis”* (Gomes; & Lapolli, 2014, p. 7).

Tabela 2 - Estímulos e Barreiras à Criatividade (Fonte: Oliveira-Cunha, Dini, & Amorim, 2014, p. 15)

Estímulos à criatividade	Barreiras à criatividade
Comunicação	Características do professor
Desafios	Características da tarefa
Liberdade e autonomia	Cultura Educacional
Recursos tecnológicos e materiais	Falta de liberdade e autonomia
Suporte Educacional	Relações interpessoais

1.2.3 Técnicas criativas

“A fase de geração de ideias é o cerne do pensamento criativo e nela está presente a fase de inspiração criativa” (Melo; & Eliana, 2008, p. 30).

Tal como ficou explícito na citação anterior, para gerar ideias é necessário a inspiração criativa, e como tal, o recurso a técnicas criativas é relevante para que tal inspiração surja. A criatividade resulta da aprendizagem que cada um vai adquirindo ao longo da vida sendo uma mais valia, claramente. Contudo, para gerar novas ideias é certamente muito útil recorrer-se a técnicas criativas.

Para que se tenha uma atitude criadora, é preciso haver liberdade de expressão e um espaço de livre criação, para que o ser criativo abra novos horizontes e novas formas de ver as coisas, sem bloqueios. *“A livre expressão de ideias é uma condição importante para potencializar a atitude criadora individual e coletiva.”* (Siqueira;, 2012, p. 1)

Para isso, e com a finalidade dessa abertura mental e de inovação, no fundo, é fulcral que se desenvolvam técnicas que ajudem à desenvoltura dessas mesmas capacidades.

A título de exemplo, podemos explicar algumas das técnicas criativas que existem e que são muito usadas, segundo, (Melo; & Eliana, 2008), nomeadamente, o *Brainstorming* criado por *Alex F. Osborn*, conhecido por “Tempestade Cerebral” ou “Tempestade de Ideias” (Siqueira;, 2012), que procura a resolução de problemas de diversas formas. Inicia-se por recolha de dados e posteriormente gera-se ideias, daí há uma avaliação e seleciona-se ou combina-se as ideias que mais se destacarem. Este que conta já com várias versões, de entre elas, o clássico, o didático e o visual. Também, os Mapas Mentais, a Listagem de Atributos, a Caixa Morfológica, Seis Chapéus, *Brainwriting*, *Reverse Brainstorming*, MESCRAI, Analogias, Régua Heurística e Discussão 66, são algumas das mais conhecidas técnicas criativas, tal como explicita a **Tabela 3**:

Tabela 3 - Técnicas Criativas (Fonte: Melo, 2008, p. 33)

Técnicas	Versão	Descrição
Brainstorming	Clássico	Geração de ideias com ideias expostas oralmente em reuniões presenciais.
	Didático	Idêntico ao clássico, no entanto, aqui só o coordenador do grupo sabe do problema e vai expondo-o aos poucos.
	Visual	Uso de desenhos, esquemas gráficos e figurativos para exteriorizar ideias.
Mapas mentais		Representa-se em forma de diagrama, através de um conjunto de conceitos, utiliza-se uma palavra-chave ao centro para irradiar a informação relacionada com esta.
Listagem de Atributos		Primeiro identifica-se os atributos do produto respondendo ao quem? Quando? Como? (...). Depois, numa tabela escrevem-se atributos e as suas variações, daí faz-se combinações, mas apenas das variações.
Caixa Morfológica		Subdivide-se o problema, criam-se variantes e combinam-se. Posteriormente faz-se a seleção das melhores combinações. Através destas caixas é desenvolvida uma

	nova entidade, utilizando a combinação de atributos de uma variedade de entidades já existentes.
Seis Chapéus	Técnica que consiste na exploração do mesmo problema através de desafios, em perspectivas diferentes. Esta técnica é coordenada por chapéus de seis cores diferentes, onde cada cor define o momento de se trabalhar um determinado aspeto da dinâmica. Em relação às cores são: o branco, o azul, o verde, o preto, o amarelo e o vermelho.
<i>Brainwriting ou Método 635</i>	Com um formulário padronizado, em cinco minutos, os participantes, em círculo, têm que gerar três ideias, depois do primeiro ter preenchido três ideias, passam esse formulário para a pessoa ao lado e assim sucessivamente.
<i>Reverse Brainstorming</i>	Através do <i>Brainstorming Clássico</i> , são geradas alternativas que serão criticadas posteriormente são procuradas soluções para os pontos fracos apresentados.
MESCRAI	MESCRAI é originário das palavras “Modifique (aumente, diminua), Elimine, Substitua, Combine, Rearranje, Adapte, Inverta”. É uma técnica em que através de parâmetros de verificação,

	<p>estimula-se várias modificações no produto. Assim, apresentam-se possíveis alternativas para solucionar o problema.</p>
Analogias	<p>Primeiro definimos o problema e separa-se as características. Depois faz-se uma análise entre essas características e podem ser feitas ao nível de funcionalidades, estrutura, forma ou comportamento.</p> <p>Finalmente ocorrem seleções e ajustes das características consideradas mais úteis à solução do problema, chegando a soluções básicas.</p>
Régua Heurística	<p>A Régua Heurística tem como papel propor perguntas que podem fazer sentido ou não. Neste exercício, o mais importante é deixar as perguntas ocorrerem livremente, para obtermos o maior número possível de alternativas.</p>
Discussão 66	<p>Consiste em separar um grande grupo, em pequenos grupos, onde se discute sobre um tema para se encontrar uma solução em seis minutos. É uma técnica que permite a participação ativa de todos os membros deste grande grupo e se recolhe variados pontos de vista e há uma grande troca de informações.</p>

1.3 O perfil profissional do docente

O professor não é um técnico, é um profissional que utiliza o seu conhecimento e experiência para serem desenvolvidos em contextos pedagógicos práticos.

É muito importante que ao habilitar profissionais do ramo da educação forneçam múltiplas valências, para que posteriormente o docente possa extrapolar o seu conhecimento na arte de ensinar. *“Os professores não criativos de hoje são o resultado de alunos pouco estimulados por mestres, igualmente não criativos, do passado.”* (Seabra, 2015, p. 25).

É de notar que se verifica a ausência desta formação, sendo que se torna quase urgente a mudança e a transformação deste facto, para que os docentes de amanhã possam e tenham uma panóplia de formação, o que será uma mais valia para a educação e para os próprios professores. Adotar um perfil de abertura àquilo que é novidade e aplicar isso em sala de aula é também um dos fatores que os professores devem adotar.

“Para o desenvolvimento do talento de cada criança são necessários professores conscientes para a importância da descoberta deste e do desenvolvimento do potencial criativo de cada um, e ainda, tempo, dedicação, esforço e um ambiente propício à criação.” (Seabra, 2015, p. 25)

1.3.1 O papel do professor e a comunicação na sala de aula

Os professores têm um papel fulcral na promoção e desenvolvimento da criatividade e da curiosidade ao não criar alunos submissos que se contentem com o excesso de normalização. Manter uma boa comunicação com o aluno é um dos segredos do sucesso para o professor manter uma relação de proximidade com este.

“As interações comunicacionais estão associadas ao envolvimento dos alunos na escola e à sua aprendizagem, desempenhando o professor, pelo apoio prestado, um papel fundamental no envolvimento comportamental do aluno.” (Malveiro & Veiga, 2016, p. 108).

É certo que a motivação dos alunos em sala de aula, é uma mais valia naquilo que respeito à facilidade de ensino e aprendizagem, uma vez que há um maior envolvimento e interação por parte do aluno, o que ajuda também o professor a dinamizar as suas aulas e sentir que os alunos estão motivados e prontos a aprender.

“De acordo com Pianta, La Paro e Hamre (2004), um professor que está atento aos seus alunos, que valoriza os seus comportamentos positivos, que lhes transmite as suas

expetativas de modo adequado, gerindo os comportamentos problemáticos antes do seu agravamento, proporciona aos seus alunos um ambiente positivo na sala de aula” (Malveiro & Veiga, 2016, p. 107).

Cabe ao professor, dinamizar as aulas de forma a que capte a atenção dos alunos e os motive, que saia daquilo que é o tradicional, das normas rígidas e padronizadas em que o ensino está colocado, que dê dinâmica às aulas, que seja comunicativo. Segundo, Malveiro & Veiga, 2016, a interação com os alunos e o gosto pelo ensino são algumas bases que se deve ter em conta, mas também se deve apostar na formação de profissionais de modo a que explorem a área da comunicação e da criatividade. *“É importante que os responsáveis pela educação não percam de vista o processo de aprendizagem de modo a que cada indivíduo tire partido dos seus maiores talentos em prol da sociedade onde está inserido.” (Malveiro & Veiga, 2016, p. 119).*

1.4 A criatividade nas orientações curriculares em contexto académico

Só recentemente é que o tema da criatividade começou a ter ênfase nas orientações curriculares, isto devido ao desenvolvimento da ciência e tecnologia. É certo que, qualquer sistema de educação nos dias que correm, deve encorajar a criatividade, como citado em “Da “sociedade da criação” à “escola da criação” ou de como é urgente a criatividade na nossa escola breves notas” (Martins, 2004, p. 315); Segundo Isaken (1888): “A complexidade crescente da vida e a procura de novas soluções para problemas antigos ou ainda existentes requerem um tipo de pensamento mais criativo, pois há muitos desafios em diversas facetas da sociedade em que não pode ser encontrada uma resposta imediata, correcta e única. Esses desafios são da máxima relevância porque dizem respeito à nossa sobrevivência como raça humana. Não só a Criatividade é importante para a sobrevivência, como também nos permite compreender como o indivíduo pode desenvolver elevados níveis de produtividade e satisfação” (Martins, 2004, p. 315).

A criatividade, no meio académico, pode ser e é um elemento facilitador, tanto na aquisição de conhecimento, como um meio de romper barreiras. *A preparação de um futuro profissional exige ações criativas, pensamentos divergentes e uma postura aberta ao que é “novo”, sendo uma mais valia na vida. A escola deve ser um espaço lúdico e afetivo que privilegie o crescimento humano* (Cavalcanti, 2006, p. 93).

Num mundo em constante mudança, é urgente que a universidade assuma o papel fulcral nesta mudança, pois é um local em que se prepara o futuro de um aluno. É o tempo em que se deve preparar o mesmo para a resolução de forma criativa dos problemas. Existe uma necessidade de mudança e abertura a novas experiências. (Morais; & Almeida, 2016)

“A universidade tem de ser um campus criativo (Pachucki, Lena, & Tepper, 2010) para a força de trabalho futura altamente especializada que liderará todos os domínios da vida social (Gibson, 2010; McWilliam, Hearn, & Haseman, 2008).” (Morais; & Almeida, 2016, p. 143).

O papel do docente universitário é fulcral na formação de um aluno. Para a vida profissional e social é necessário a defesa do recurso à criatividade neste meio, modificando aquilo que são os atuais modelos tradicionais de lecionar e de avaliar. Numa era digital como aquela em que se vive atualmente, a universidade tem como missão, treinar o aluno para a novidade e capacitá-lo para a autonomia, para a tomada de riscos e para a resolução de problemas futuros de forma criativa. Claramente, é preciso lutar contra algumas leis e

normas, porque *“A defesa da criatividade no ensino superior implica alterações profundas nas políticas e no processo de ensino-aprendizagem.”* (Morais; & Almeida, 2016, p. 144).

Assim, os alunos sentem obstáculos à expressão criativa, e que a criatividade varia de área de ensino e no gênero. Nas Artes e Humanidades há uma maior afluência de percepção em relação à criatividade do que nas Ciências.

“Por exemplo, as Artes parecem ser mais favoráveis à manifestação de criatividade para Cropley e Cropley (2009), mas menos do que Ciências para Hosseini (2011) ou Moraes, Almeida e Azevedo (2014). Ribeiro e Fleith (2007) mostram percepções mais positivas nas Humanidades face às Ciências sobre práticas criativas. Quanto ao gênero, Alencar (2001) mostrou que os rapazes perspectivam como maior obstáculo à criatividade a falta de motivação, enquanto as raparigas elegem a repressão social.” (Morais; & Almeida, 2016, p. 145).

1.5 O olhar dos estudantes sobre a criatividade

Vários estudos comprovam que existe uma fraqueza a nível académico no que diz respeito à criatividade. Num dos estudos realizados a alunos de várias instituições académicas, uma das conclusões acerca do olhar dos estudantes sobre a criatividade passa por referir que existe realmente uma limitação na Universidade naquilo que diz respeito a este tema. Uma das conclusões do estudo afirma que 80% dos alunos considera muito importante a criatividade num bom desempenho académico. *“Mais de 80% destes alunos consideram como “importante” ou “muito importante” a criatividade para um bom desempenho académico e para o trabalho profissional futuro, assim como cursos promocionais de competências criativas na universidade, quer para alunos quer para docentes, tendo ainda afirmado o desejo de frequentar um desses cursos.”* (Morais; & Almeida, 2016, p. 153).

Em 1997, através de um estudo realizado na Universidade Católica de Brasília, *por* (Alencar;, 1997) analisou-se a criatividade sobre o contexto educacional. Algumas das conclusões retiradas passam por apontar necessidades de se cultivar habilidades criativas no meio universitário, tendo consideração a opinião dos alunos, uma vez que estes indicaram que havia pouco incentivo em distintos aspetos criativos por parte do professor. Já em 1999, em *“Bloqueios à criatividade”*, (Alves, 1999, p. 135), afirma que as pessoas altamente criativas constituem uma minoria, porque se congela e se adormece esta potencialidade. Sendo que estamos em constante mudança, pensar sem preconceitos e sem estereótipos deve ser permanentemente estimulado. Devemos assumir riscos, ser atrevidos. Porém, a falta de autoestima e de capacidade de arriscar torna-se uma barreira à criatividade. É na infância e na escola que devemos começar a pensar mais, perguntar mais, ser curiosos e não ter medo das críticas. É assim que desenvolvemos capacidades criativas, e em momento algum devemos deixar essa capacidade adormecer. No artigo citado acima, *“Bloqueios á criatividade”*, constata-se um problema muito atual, ou seja, o excesso de trabalho, as rotinas e os padrões da sociedade.

Hoje em dia, a criatividade é condição imprescindível no quotidiano educativo, o que se torna muito significativo para o que se pretende representar, pois denota-se a urgência da inserção da criatividade nas instituições académicas, uma vez que os próprios alunos sentem esta falha a nível educativo.

Outro facto que se destaca diz respeito aos alunos, que sentem que deveriam ser mais incentivados e informados acerca da criatividade, não só premiar o aluno com notas altas, mantendo o rigor e a rigidez do ensino, mas sim, manter essas mesmas notas com a motivação e inovação que a criatividade oferece.

“A curiosidade, o entusiasmo, a resposta aos interesses dos alunos, ou um clima estimulante e comprometido na aula devem ser assim a recompensa de aprender (Lucas, 2007; Sternberg & Melissa, 2003).” (Morais; & Jesus, 2014, p. 10).

Denota-se ainda que, na conclusão realizada por este estudo, os alunos não se sentem motivados para a escola, o que é uma preocupação, uma vez que é uma característica imprescindível para o sucesso educativo e para o futuro profissional destes.

“Desta forma, parece compreensível que alunos muito motivados (extrinsecamente) para a aprendizagem possam ser pouco criativos e alunos criativos possam não estar motivados (intrinsecamente) para a escola.” (Morais; & Jesus, 2014, p. 10).

Capítulo II – Metodologias de Investigação

2.1 Metodologia de Investigação

Para o desenvolvimento do estudo empírico, definiu-se utilizar a metodologia de carácter qualitativa e o método de estudo de caso.

Assim, *“Utilizamos o termo pesquisa qualitativa para definir todo o tipo de pesquisa que conduz a resultados que não são produzidos por procedimentos estatísticos nem por meios de quantificação (Strauss e Corbin, 2004, 28)”* (Lejeune, 2011, p. 27).

Considerou-se desta forma ser relevante utilizar uma metodologia qualitativa visto que é a mais adequada para esta investigação, uma vez que se pretende elaborar e analisar uma investigação sobre uma Unidade Curricular, um grupo de alunos e os respetivos professores.

Recorre-se a esta metodologia pois embora tenha um carácter mais subjetivo permite adquirir uma recolha de informação mais aprofundada sobre o tema em questão sendo, portanto, o mais indicado para este trabalho de investigação. Este plano metodológico, ao contrário da metodologia quantitativa, tem como principal objetivo compreender e interpretar determinados fenómenos comportamentais/sociais, em profundidade, bem como as opiniões e as expectativas dos indivíduos em questão ocorridas num quadro teórico interacionista e mais microsociológico. Por outro lado, as técnicas tipicamente quantitativas têm como intuito obter números sendo, portanto menos aprofundada, daí a escolha desta metodologia, uma vez que a metodologia qualitativa parte das evidências para a teoria.

“O traço marcante destas metodologias reside no facto de que as questões a investigar não são definidas a partir da operacionalização de variáveis ou de hipóteses previamente formuladas mas segundo objetivos de exploração, descrição e compreensão dos fenómenos em toda a sua complexidade” (Silva, 2013).

Perante isto, recorreu-se ao estudo de caso, visto que o público é um grupo de alunos, num determinado espaço de tempo, num local específico, em contexto real e contemporâneo.

“O estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante os outros tipos de delineamentos considerados.”(Gil, 2008, pp. 57–58). Ainda assim, o estudo de caso que se pretende explorar é o estudo de caso de observação, uma vez que a investigação é feita em contexto de sala de aula, sendo os alunos da turma de

audiovisual e os respetivos docentes o grupo observado, bem como as unidades de trabalho realizadas na Unidade Curricular de Criatividade, foram as atividades do objeto de investigação.

Para além disso, trata-se de uma investigação no âmbito do Interpretacionismo, uma vez que o estudo se baseia no que os alunos fazem, dizem e respondem a todos os elementos de recolha de dados propostos.

“Deste modo, a investigação interpretativa tem como objectivo a compreensão do significado atribuído pelos sujeitos aos acontecimentos que lhes dizem respeito e aos “comportamentos” que manifestam, que são definidos em termos de “acções” [Lessard-Hébert 1990: 175].”(Silva, 2013).

2.2 Operacionalização das etapas da metodologia

De forma a garantir uma análise crítica e consciente dos dados recolhidos para o trabalho de investigação aqui apresentado, subdividiu-se o levantamento de dados em três partes: a perspetiva e postura do docente, dos alunos e por fim das técnicas criativas utilizadas, como se irá explanar detalhadamente em seguida:

a) Perspetiva do docente

É necessário compreender:

- Como este organiza a disciplina;
- Porquê?
- Como gere o lançamento dos projetos em aula e de que forma estimula o pensamento dos alunos?

b) Perspetiva dos alunos

É necessário compreender:

- O que os alunos sabem e conhecem sobre a criatividade;
- Motivação pessoal para estar a frequentar o mestrado;
- O que pensam sobre a criatividade;
- Qual a componente mais importante dentro do tema da criatividade para estes;
- Que competências criativas pretendem desenvolver;

- Se pensam que a criatividade é uma componente importante e útil para os projetos de multimédia;
- De que forma acham que terá influência nos seus projetos audiovisuais;
- Quais atividades acharam mais úteis/ menos úteis;
- Se a aplicação de técnicas criativas em sala de aula foi importante;
- Qual a diferença mais significativa nos projetos e nas mentes dos alunos, partindo do antes e após frequentarem a UC;
- O que modificou ou acrescentou o ser criativo para as produções audiovisuais;
- Se consideram que a gestão por parte do professor em relação à disciplina gerida foi importante.

c) Técnicas criativas

É necessário:

- Conhecer e analisar as técnicas criativas implementadas e analisar ou validar os resultados em função dos objetivos definidos na utilização dessas técnicas.

2.3 Instrumentos de recolha de dados

Para a recolha de dados da investigação definiram-se dois subconjuntos de instrumentos de recolha de dados para posterior análise: instrumentos de ordem formal e instrumentos de ordem informal.

2.3.1 Instrumentos de ordem formal

Definiu-se como instrumentos de ordem formal os instrumentos de recolha de dados organizados de forma sistematizada e criteriosa. No que diz respeito a este tipo de instrumentos, optou-se pela elaboração de questionários e exercícios sobre o que os alunos pensam sobre a criatividade e entrevista às docentes da Unidade Curricular, a fim de recolher informação acerca do tema da investigação.

Inquérito por Questionário

O questionário que se fez aos alunos era composto por questões semi-abertas e semi-fechadas, e decorreu no início e no final do semestre, a fim de conhecer e compreender a perspetiva dos alunos acerca da criatividade como meio facilitador da produção audiovisual, e entender de que forma os alunos consideram que a Unidade Curricular se tornou um meio impulsionador de novas ideias e novos comportamentos na produção audiovisual.

Entrevista

A entrevista foi realizada às docentes da unidade curricular (UC) de criatividade, com a finalidade de compreender a forma como estava estruturada a UC e os seus maiores objetivos na conceção da mesma (anexo 1).

Exercícios 1 e 2 realizados em aula

Os exercícios foram realizados pelos alunos em sala de aula.

O primeiro exercício era acerca do que os alunos pensavam sobre o conceito criatividade e o segundo sobre o que os alunos consideravam sobre a importância da Criatividade para os projetos audiovisuais.

Posteriormente para realizar a análise e saber quais as palavras que mais se utilizaram a nível geral, recorreu-se ao *Software NVivo*.

Exercício três - Diferencial Semântico de Osgood

O Método Diferencial Semântico de *Osgood* permite a codificação dos dados recolhidos “*é um instrumento simples que operacionaliza um procedimento de recolha de atitudes geradas a partir de uma determinada situação*” (*Osgood, 1957*). É um instrumento composto por uma tabela de duas entradas, para cada categoria relativa a cada dimensão de análise, com um conjunto de três atributos positivos, um neutro e três atributos negativos correspondendo aos seus opostos, que dão sentido e explicitam essa mesma categoria, permitindo sistematizar o registo realizado anteriormente. Este exercício pretendeu perceber de que maneira os alunos no final do semestre se consideravam posicionados em relação ao “eu | criatividade” em relação à interação dos docentes e aos exercícios propostos por estes, bem como a forma como eles se sentiam relativamente aos projetos e trabalhos de Multimédia

Para além disso, serviu como ponte para a realização da interpretação dos dados recolhidos a posteriori.

2.3.2 Instrumentos de ordem informal

Definiram-se como instrumentos de ordem informal, os instrumentos de observação direta e não estruturados previamente. Estes instrumentos serviram como elementos de registo das sessões observadas, para posteriormente serem um meio facilitador de análise dos dados recolhidos. Optou-se pela elaboração de um Diário de Bordo, das sessões observadas, realizado pela investigadora bem como de registos fotográficos, considerados pertinentes.

Diário de Bordo

Recorreu-se à construção de um diário de bordo, que consistiu no registo escrito diário, na recolha de informação acerca da aprendizagem ocorrida em sala de aula, com a finalidade de observar a postura, comportamento, ambiente de trabalho e a discussão entre os alunos, e entre alunos-professor, no decorrer das aulas, bem como o registo dos procedimentos e aplicações de técnicas juntos dos alunos.

Registos fotográficos

Foram feitos registos fotográficos de cada etapa, para posteriormente serem analisados e complementar os dados recolhidos nos instrumentos formais.

2.4 Dimensões e categorias de análise

Na **Tabela 4** encontram-se reunidos os conceitos, as dimensões e os indicadores, que orientaram a recolha e que permitiram a análise dos dados que tentam dar resposta às questões de investigação descritas no ponto anterior:

Tabela 4 - Dimensões de Análise

CONCEITOS	DIMENSÕES	INDICADORES
Criatividade	Atitude Criativa	Fluência Adequação Perspetivação múltipla Inconformismo Autoconfiança Conhecimento
	Estímulos	Inovação Originalidade Motivação Liberdade Autonomia Comunicação
	Técnicas	Pensamento Divergente Elaboração Expressividade Flexibilidade Resolução de Problemas
Ensino Universitário	Ciclo de estudos	2º Ciclo
	Suporte Educacional	Relações Interpessoais

Perfil do Docente	Características	Comportamento Atitude
	Interação	Professor/aluno
Perfil do Aluno	Características	Comportamento Atitude Ação
	Interação	Professor/aluno Aluno/aluno
Comunicação	Interação	Professor/aluno Aluno/aluno
	Local	Sala de Aula

2.5 Instrumentos de Análise de dados

No que diz respeito a análise de dados recolhidos, pretendeu-se tratar e analisar a informação obtida através das entrevistas realizadas, dos questionários e também dos exercícios realizados em aula (ex.1 e 2 e diferencial 3) , bem como as fotografias e o diário de bordo que estarão disponíveis em anexo 2-8, tudo isto com base nas dimensões e categorias de análise definidas anteriormente, a fim de se compreender se a aplicação de técnicas criativas associadas ao desenvolvimento de competências relacionadas com a criatividade, em contexto de sala de aula, foi ou não um meio facilitador de produção audiovisual, bem como se o papel dos docentes que lecionam a unidade curricular de criatividade teve ou não influência.

Para além da análise de conteúdo dos questionários e entrevistas, foram também utilizados o método de Representação Multivectorial que correspondeu à análise do exercício do Diferencial Semântico de *Osgood*, que permite ter uma visão tendencial.

Em relação ao método de registo de Representação Multivectorial, este é constituído por um conjunto de nove circunferências, a que se fez corresponder, a cada uma delas, o número de respostas dadas pelos inquiridos aos atributos positivos e negativos. A este conjunto de circunferências, associou-se um conjunto de vetores, a que cada um corresponde a um atributo diferente, do conjunto de atributos predefinidos para cada categoria, de cada dimensão de análise. Colocados os dados em cada gráfico, obtém-se uma mancha que destaca qual é o atributo com maior frequência, permitindo verificar de uma forma esquemática o processo de a que cada aluno se revê no fim do decorrer da Unidade Curricular.

Capítulo III - Estudo Empírico

3.1 Contextualização e amostra do estudo

O estudo que aqui se apresenta decorreu no segundo semestre do ano letivo corrente e diz respeito à Unidade Curricular de Criatividade em Multimédia, Ramo Audiovisual.

Fez parte da análise deste estudo a unidade curricular e a sua organização, os alunos, os professores e os exercícios propostos pelos professores. Desta forma pretendeu-se conhecer todo o universo que constitui o objeto deste estudo:

A unidade curricular de criatividade em multimédia, está dividida em aulas teóricas (T) e teórico-práticas (TP). O guião da U.C é pensado previamente e é definido e dividido por variados conceitos fundamentais, que as docentes exploram nos exercícios dados ao longo das aulas. Como consta no guião da U.C, a finalidade desta é, *promover e desenvolver as capacidades criativas do aluno individualmente considerado e em/no grupo*. As aulas teóricas estão divididas em três unidades, nas quais, se pretende, primeiramente, abordar os conceitos básicos definidores de criatividade, segundo a perspetiva de diferentes autores. À posteriori, dar a *conhecer os fatores indutores e inibidores da criatividade, ao desenvolver várias competências, entre as quais, a motivação, as aptidões, a atitude, habilidades, estereótipos, hábitos, preconceitos e pré-julgamentos*. E por fim, trabalhar sobre *os grupos criativos e a criatividade nas instituições/organizações, no sentido de promover e desenvolver a capacidade, pensamento e atitude criativa do aluno*. As aulas teóricas são essencialmente expositivas, referentes a cada unidade temática dos conteúdos programáticos, para acompanhar a resolução dos exercícios lançados nas aulas teórico-práticas. As aulas teórico-práticas, estão divididas em duas partes, a primeira que diz respeito a competências específicas, tais como, a imaginação, a capacidade crítica, a originalidade, o pensamento divergente e especificação funcional de projetos, e a segunda, ao desenvolvimento de aptidões em que se desenvolve variados aspetos, tais como, o questionamento de estereótipos e hábitos, a libertação de preconceitos e pré-julgamentos e a promoção de uma atitude questionante e crítica. Assim, são lançados exercícios para explorar todos estes aspetos acima mencionados. Exercícios esses, de curta, média e longa duração, e por fim, são

lançados, os exercícios de articulação com o projeto global transversal à U.C de REM, tal como podemos observar no guião da U.C, anexo 1.

Alunos da Universidade de Aveiro, que frequentam o Mestrado de Comunicação Multimédia, do ramo Audiovisual, do primeiro ano, que estão inscritos na unidade curricular de Criatividade, lecionada no segundo semestre deste ano letivo. Com idades compreendidas entre os 22 e os 35 anos.

Docentes da Unidade Curricular, em que uma é a regente, especialista em criatividade, que leciona a primeira metade da aulas da unidade curricular de criatividade em relação às TPs, com a intenção desenvolver exercícios específicos, em que pretende trabalhar competências e capacidades inerentes à criatividade, tais como, *a originalidade, o pensamento divergente, a capacidade de explorar associações não lógicas, o questionamento de estereótipos e hábitos, a libertação de preconceitos, a imaginação, a seleção de ideias e o sentido estratégico*. Esta docente leciona também as aulas teóricas. O outro docente que ministra a UC é uma docente especialista no ramo da multimédia. Leciona a segunda metade das aulas da UC, no que diz respeito às TP's, cuja finalidade é trabalhar a criatividade em relação estreita com os projetos audiovisuais desenvolvidos no curso, a fim de se tornar um meio impulsionador de novas ideias e novos comportamentos na produção audiovisual.

Exercícios dados em aula: Todos os exercícios lançados em aula são feitos através do lançamento de enunciados que indicam o que vai ser feito e quais os objetivos do mesmo. Na primeira parte da U.C são dados exercícios de curta, média e longa duração, que tem como propósito desenvolver o maior número possível de competências e técnicas criativas. Já no que diz respeito aos exercícios lançados na segunda parte da U.C, faz o acompanhamento da campanha de endorsement da websérie, que está envolvida num projeto global desenvolvido no curso, articulada com a U.C de Redes e Ecologia dos Media (anexos 2, 3 e 10).

3.2 Análise dos dados

Análise 1º Questionário Alunos

O primeiro questionário (anexo 4) realizado online, no início do semestre, aos alunos que frequentaram a Unidade Curricular de Criatividade, continha seis perguntas de resposta fechada e dez de resposta aberta. O questionário foi enviado a vinte e seis alunos, com idades compreendidas entre os 21 e 32 anos, havendo apenas um caso com 42 anos. Foi obtido um total de onze respostas. No que diz respeito às nacionalidades dos inquiridos, a maioria é de nacionalidade portuguesa, havendo apenas duas respostas de inquiridos com nacionalidade brasileira.

A maioria dos inquiridos afirma que escolheu o mestrado como 1ª opção, porque é a área de interesse destes, onde profissionalmente se enquadram mais e também porque já era a área de especialização em licenciatura.

Em relação à pergunta sobre a motivação para a escolha do mestrado, a maioria das respostas prende-se com a necessidade de aprimorar a técnica adquirida em licenciatura, onde os alunos possam aprender mais sobre a área que querem exercer profissionalmente e também porque já tinham testemunhos positivos de colegas que haviam frequentado o mestrado. Há também motivação para seguir a carreira de professor. Para além das razões descritas, a escolha recaiu sobre a vontade de entrarem num ambiente novo, numa universidade conceituada.

No que diz respeito ao que pensavam sobre as Unidades Curriculares lecionadas no mestrado, as respostas dizem que os alunos esperavam que o mestrado fosse mais prático do que teórico, havendo algumas queixas do 1º semestre ser muito teórico. Pretendem também que haja capacitação de ferramentas que não dominam, isto para apostarem no futuro profissional e abraçarem novos desafios.

Pode-se ler num dos testemunhos dos inquiridos que *“A mais fascinante é Pós-Produção e Efeitos Especiais, porque foi algo que sempre quis aprender. Dito isto, e tendo em conta que grande parte das outras U.Cs. serem uma "reciclagem" do que foi feito na licenciatura de NTC, a minha maior perspetiva é ser um "pacote completo" ao nível de vídeo em pré e pós-produção.”*

Em relação à questão sobre a forma criativa de lecionar o mestrado, há uma divisão por parte dos inquiridos. A maioria das respostas mostra que não há realmente muita diferença do padrão: leitura de *slides* e utilização de técnicas comuns de lecionar. Chegam até a sugerir algumas mudanças neste campo como, por exemplo, recorrer a especialistas na área para dar o seu testemunho, demonstração de vídeos e dar exemplos mais práticos. Apontam também para a utilização de objetos físicos em aula e fazer exercícios fora da sala de aula. Porém uma minoria deu respostas contrárias, defendendo que os professores realmente utilizam exemplos criativos nos seus argumentos, e que há espaço para os alunos darem asas à criatividade ou à visão destes dentro das regras impostas sobre os trabalhos. Falam também em abertura mental dos professores em relação à opinião dos alunos.

Entrando no campo que diz respeito à opinião dos alunos sobre o conceito de Criatividade, realça-se a consistência de respostas em considerarem-na como sendo inovação e originalidade, a capacidade de pensar diferente e a capacidade de resolver problemas de forma mais dinâmica e simplificada.

Relativamente à frequência da Unidade Curricular de Criatividade em Multimédia, os inquiridos esperam aprender mais sobre como estimular a criatividade, como ter ideias criativas, como melhorar a capacidade criativa para se refletir nos trabalhos no contexto académico e, claro, profissionalmente. Também manifestaram que pretendem aprender mais sobre teorias da criatividade, técnicas criativas para liderar equipas criativas e formas diferentes de abordar a criação de um projeto.

Os alunos veem a Unidade Curricular (U.C) como uma mais valia, uma vez que consideram que é uma [U.C] que se diferencia das outras, que ensina a ver além do habitual, e que permite ficar a conhecer técnicas que potenciam a criatividade. Os alunos sentem que se tornam criativos a um nível geral, compreendem a dimensão criativa nos projetos audiovisuais, e consideram que os ajuda a assumir múltiplas perspetivas, a sair da zona de conforto e a ver as coisas não da maneira convencional. Para os inquiridos, a Unidade Curricular de Criatividade, estimula a perceção, o pensamento criativo e mostra aplicações que podem ser enquadradas em várias perspetivas futuras.

Quanto ao método de lecionar a U.C, há opiniões diversas, em que a maioria dá opiniões positivas tais como, é divertido, interessante, produtivo, bem-adaptado, está a cumprir o seu propósito e é algo inovador que foge ao típico *projetar de slides*.

“Até agora é das cadeiras mais dinâmicas e que há maior flexibilidade na realização dos trabalhos, uma vez que os trabalhos têm etapas dinâmicas. Quanto às teóricas, as sínteses no final da aula ajudam para que aqueles que não se sentiram cativados pelo método da aula.”

Assim, a maioria dos inquiridos, considera que realmente as atividades são úteis e enriquecedoras, havendo ainda assim uma pequena minoria destes a considerar que não.

Todos os inquiridos responderam que realmente a Criatividade é uma componente importante e útil para os projetos audiovisuais. Havendo respostas, tais como, *“é vital”, “claro que sim”, “sem dúvida, é um dos pontos mais importantes”*.

Análise 2º Questionário Alunos

O segundo questionário (anexo 5) realizado online, no final do semestre, aos alunos que frequentaram a Unidade Curricular de Criatividade, continha quatro perguntas de resposta fechada e cinco de resposta aberta. Foi enviado o questionário a 26 alunos, em que se obteve um total de três respostas, de alunos tinham com compreendidas entre os 21 e 32 anos, havendo apenas um caso com 42 anos. No que diz respeito as nacionalidades dos inquiridos que responderam, a maioria é de nacionalidade brasileira, havendo apenas uma resposta de inquiridos com nacionalidade portuguesa.

Ao questionar os alunos acerca da diferença sobre o conceito de criatividade, do início do ano letivo para o fim, a maioria responde que já sabia e conhecia o conceito e as técnicas, mas há uma resposta que diz que a mudança que se deu neste espaço de tempo, foi *compreender que a criatividade é um processo e o mais importante é conhecer o problema / necessidade*.

Em relação à questão sobre o elemento mais importante na abordagem da criatividade na U.C, os alunos falam em conhecer o conceito de pensamento divergente, falam ainda nas atividades práticas, mas também fazem referência ao à vontade das docentes para com os alunos.

Assim, aquando do questionamento acerca das atividades em aula que estes consideram mais ou menos úteis, os alunos afirmam que, as charadas foram uma forma de

perceberem o quão condicionado estava o pensamento destes, para além disso, o brainstorm também é uma das práticas que estes consideram mais útil.

Aquando da questão acerca da gestão da U.C por parte das docentes, as opiniões dividem-se, sendo que consideram o aspeto teórico relevante, uma vez que *fundamenta e desmistifica o processo criativo*. Há apenas um inquirido que não achou clara a gestão da disciplina, e considera que é por não estar habituada ao sistema de ensino em Portugal. Ainda assim, as opiniões positivas prevalecem e demonstram que consideram relevante desenvolver a criatividade, tanto para o desenvolvimento pessoal como para os projetos multimédia que estão a desenvolver.

“Para mim foi o facto de terem explorado o tema da criatividade de uma maneira a que enquadrava sempre a importância dessa capacidade tanto para o nosso desenvolvimento pessoal como para o desenvolvimento dos nossos projetos.”

A maioria dos alunos considera que houve realmente uma diferença na forma de pensar nos seus projetos audiovisuais, uma vez que ajudou a identificar as forças e fraquezas destes, e para além disso, despertou a curiosidade de querer saber e experimentar mais.

Fazendo a ponte entre o primeiro momento em que o questionário foi lançado e o segundo podemos afirmar que, apesar das poucas respostas obtidas, os alunos sentiram a diferença sobre o que pensavam sobre a criatividade e consolidaram os seus conhecimentos com o decorrer das aulas teóricas e dos exercícios lançados nas aulas teórico-práticas. Ainda assim, é de notar a importância que estas mudanças tiveram nos projetos audiovisuais que os alunos desenvolveram ao longo do semestre, reforçando a ideia inicial de que a disciplina foi uma mais valia para estes. Quanto a forma da gestão da disciplina, tanto no primeiro como no segundo questionário é de notar a opinião positiva no que diz respeito à forma das docentes lecionarem a mesma.

Análise 1º e 2º exercício feito em aula com os alunos

Através do uso da ferramenta *NVivo* (“*NVivo qualitative data analysis software | QSR International, ” n.d.*), que é um software de análise qualitativa de dados, fez-se a análise dos exercícios 1 e 2 realizados em sala de aula (anexo 2), exercícios que apenas diferem na pergunta inicial.

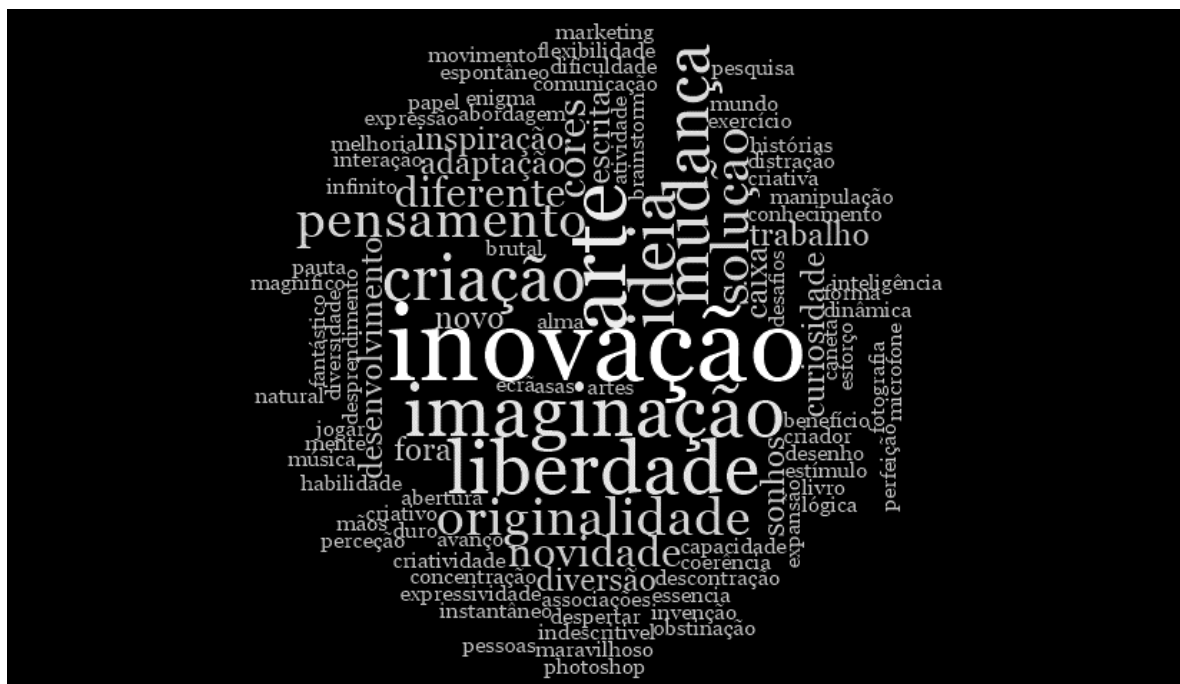
Os exercícios foram realizados no dia 14 de fevereiro de 2019, primeiro dia de aulas, com uma duração de aproximadamente 15 minutos, no início da aula. Em aula encontravam-se 20 alunos, que corresponde ao total de respostas adquiridas.

Os alunos não sabiam à partida qual era o processo dos exercícios, e assim tentou-se que os alunos não dessem respostas estereotipadas, o que já é uma forma inovadora por si só, e que também os obrigasse a pensar de forma diferente acerca da criatividade. É certo que houve liberdade, mas orientada, ou seja, quando se colocam os exercícios orienta-se o pensamento, o que é importante, para que haja uma fuga aos estereótipos, sem que os alunos se sintam perdidos e sem confiança.

Assim, numa primeira fase os alunos escreveram dez palavras que relacionavam com o conceito de Criatividade e posteriormente organizavam-nas da mais importante para a menos, nas suas perspetivas. Por fim escreviam um pequeno texto sobre o tema em que as palavras escolhidas entravam pela ordem da mais importante para a menos.

Para realizar a análise e saber quais as palavras que mais se utilizaram a nível geral, recorreu-se ao *NVivo*, a fim de realizar nuvens de palavras sobre cada um dos exercícios propostos e assim perceber quais as palavras que os alunos mais utilizam para descrever o que é a criatividade e qual a sua importância nos projetos audiovisuais. Os resultados são visíveis através da Figura 2 e Figura 3.

Assim, os alunos consideram que a “*inovação*” e a “*arte*” são as palavras que melhor definem a criatividade. Já para a importância da criatividade para os projetos audiovisuais os alunos escolheram as palavras “*diferenciação* e “*originalidade*”, como sendo as mais importantes.



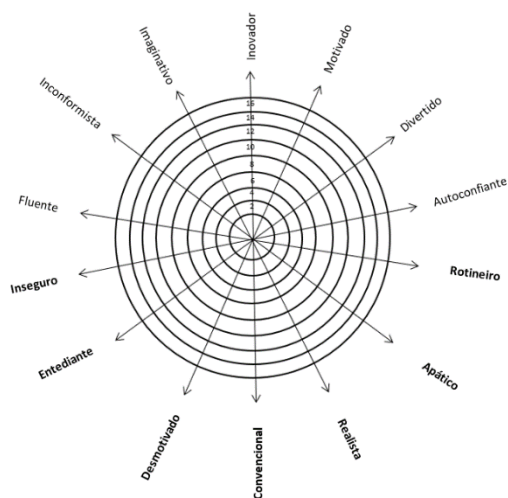
No que diz respeito aos textos realizados, acerca do que é a criatividade, os alunos escolheram maioritariamente a palavra “*inovação*”, em que afirmam que a criatividade é o que traz algo novo, que há realmente uma inovação na criação de conteúdo. Apesar de algumas respostas irem de encontro ao processo criativo e ao ser criativo como inovação, a maioria responde que a criatividade é inovação. Já no que diz respeito à “*arte*”, os alunos falam na arte de contar histórias como criatividade.

Em relação ao segundo exercício, as palavras mais escolhidas, foram “*diferenciação*” e “*originalidade*”, isto relacionado com a criatividade nos projetos audiovisuais. Assim, os alunos falam sobre a importância de marcar a diferença com a criatividade nos projetos, que a diferenciação relacionada com a criatividade leva a que os projetos audiovisuais sejam originais e que a linguagem e as personagens sejam também criativas e diferentes. Já no que diz respeito a “*originalidade*”, os alunos falam que a criatividade é realmente muito importante para os projetos audiovisuais, uma vez que, ajuda a que estes sejam originais, fora do comum, e que se tornem de certa forma inovadores no ramo audiovisual.

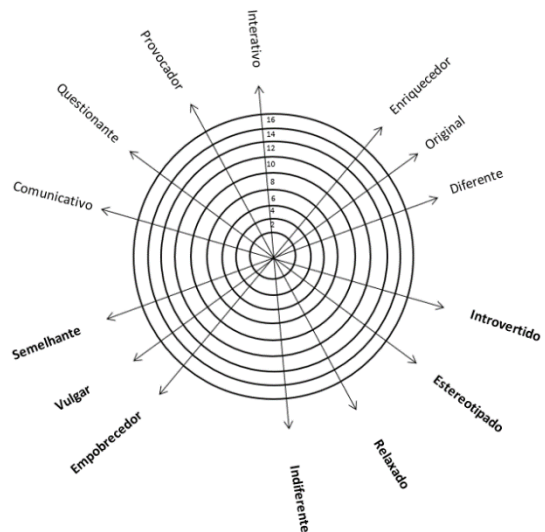
Exercício Diferencial Semântico de Osgood

O exercício foi realizado no início da aula de 23 de maio de 2019, a duas aulas do final do ano letivo, com uma duração de aproximadamente 30 minutos. Em aula encontravam-se 17 alunos, que correspondeu ao total de respostas adquiridas.

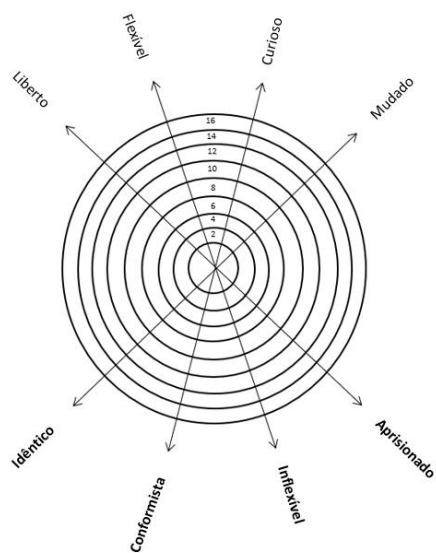
Assim, numa primeira fase, foi entregue aos alunos o exercício com uma explicação do que se pretendia. Após a realização dessa etapa, fez-se a contagem das respostas para depois fazer a análise através do método de registo de Representação Multivectorial. Assim, realizou-se o desenho dos gráficos de registo Multivectorial, para a posterior aplicação das respostas, tal como mostra a seguinte *Figura 4*.



EU| CRIATIVIDADE



DOCENTES| EXERCÍCIOS



EU| AUDIOVISUAL

Figura 4 - Gráficos Multivectoriais

Assim, aquando da colocação da contagem das respostas nos gráficos, podemos verificar que a tendência é para respostas nos atributos positivos.

No que diz respeito, ao *Eu / Criatividade*, os alunos optaram maioritariamente pela escolha dos atributos, *inovador*, *divertido* e *inconformista*, como se pode verificar na Figura 5.

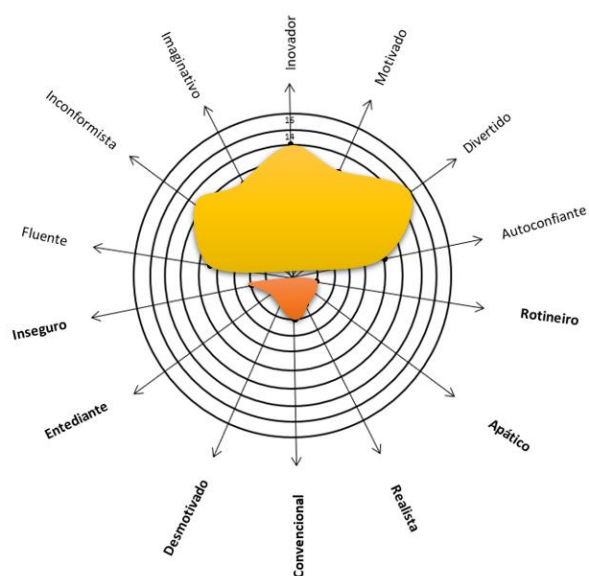


Figura 5- Resultados do Gráfico Multivectorial- Eu / Criatividade

Em relação aos atributos que diziam respeito aos *docentes*, os alunos optaram pela escolha dos atributos, *interativo e comunicativo*, tal como se pode verificar na Figura 6.

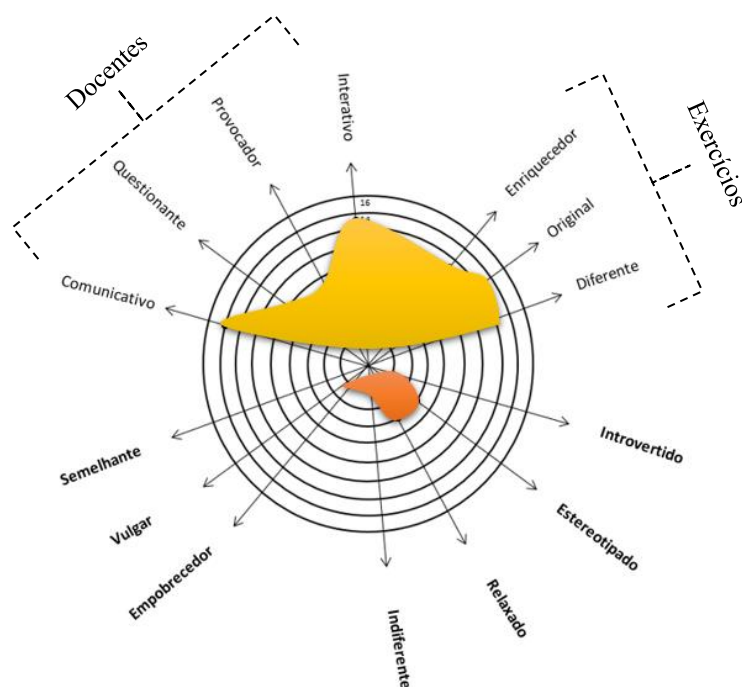
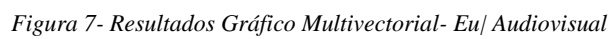


Figura 6- Resultados do Gráfico Multivectorial- Docentes/ Exercícios

No mesmo gráfico, em relação aos *exercícios propostos pelos docentes*, os alunos optaram maioritariamente por considerar que são *diferentes e originais*. O que de certa forma é curioso, uma vez que fazendo a comparação com os exercícios realizados nas primeiras aulas, estes adjetivos aparecem como os mais escolhidos também pelos alunos para definir Criatividade e os projetos multimédia.



43

Análise das Entrevistas às Docentes da Unidade Curricular

A unidade curricular de Criatividade, em Comunicação Multimédia, conta com uma docente regente especialista em Criatividade e uma docente especialista em Multimédia. Realizaram-se duas entrevistas, uma a cada professora, em espaços e tempos diferentes. Assim, segue a análise das entrevistas realizadas.

A docente Regente da Unidade Curricular de Criatividade, licenciada em Design e doutorada em Ciências e Tecnologias da Comunicação, (CTC), já leciona há 31 anos e só após terminar o doutoramento é que passou a trabalhar mais sobre a criatividade e a ludicidade, que eram as suas áreas de interesse.

Em entrevista acerca da criatividade e da sua opinião acerca da Unidade Curricular que leciona e é regente, fala sobre a forma como interage com os alunos e a forma como gere e prepara cada uma das suas aulas, faz algumas observações.

Fala também que o perfil de um docente de criatividade tem de ter algumas características, tais como, ser disponível e aberto para os alunos, que os estimule e que não faça juízos de valor, é importante ser desafiador e uma mente liberta.

Assim, aquando da questão do que seria a criatividade, a professora menciona cinco palavras chave, entre estas, *original, inconformista, espírito questionante, capacidade de questionar estereótipos e capacidade crítica*. Para além disso, afirma que um docente deve estimular essas características nos alunos, e que é a desenvolver essas capacidades que os alunos vão mais além:

“Eu acho que desenvolvendo capacidades e aptidões que desenvolvem esta atitude criativa, os alunos depois chegam lá e são capazes de responder de forma mais original, de forma mais inovadora, porque têm a atitude precisa e necessária para chegar lá.”

Em relação ao maior desafio que esta encontra ao lecionar esta U.C, tem a ver com as aulas teóricas, porque para além da teoria sobre a criatividade, a professora tem como objetivo abrir horizontes aos alunos, quer que eles vão para lá da base dos autores teóricos. Daí adotou um modo de dar as aulas, que seja diferente, quero com isto dizer, pôr alguém especialista na área a falar e posteriormente fundamentar com o conhecimento teórico. Assim, nas aulas teórico-práticas, esta afirma que o desafio é pensar em exercícios, que modifiquem o

pensamento estereotipado e que obriguem os alunos, embora com grande liberdade, mas de forma orientada, a pensar de uma maneira diferente, isto sempre adequado ao ramo de multimédia.

Enquanto professora desta U.C, a professora fala numa situação difícil que enfrentou, que passou por considerar que os produtos finais dos exercícios propostos não corresponderem de forma tão criativa ao que demonstram durante o processo e o decorrer dos exercícios.

Ao ser questionada acerca do momento de preparação das aulas, a professora explica que têm o guião da UC definido e dividido por variados conceitos fundamentais, na sua opinião, que vai procurando explorá-los nos exercícios dados ao longo das aulas, tentando cobrir todos as capacidades definidas. Dá como exemplo a diversidade das técnicas criativas, que pretende abranger o maior número de competências possíveis. Assim, os exercícios são lançados pela mesma e têm várias fases, livres, mas bem orientados.

Em relação ao lançamento dos exercícios, a professora explica que faz alguns momentos mais descontraídos como é o caso das charadas e anedotas, para os alunos se libertarem e o ambiente ficar mais informal e descontraído, e após essas “*brincadeiras*” lança o exercício estipulado para a aula. Assim, através destes exercícios a professora tem como objetivo motivar os alunos e fazer com estes que não sintam que é uma perda de tempo. Os exercícios são maioritariamente são realizados em grupo.

Ao ser questionada acerca do seu desempenho enquanto docente, a professora afirma que numa escala de 1 a 10, se encontra entre os 7 e 8, uma vez que sente que há questões que ainda não estão completamente resolvidas, embora tenha um bom ambiente na sala de aula e considere que tem um bom desempenho enquanto docente.

Quanto ao enquadramento da U.C na formação académica dos alunos, a professora diz que esta unidade curricular deveria estar presente em todos os cursos, e que está bem enquadrada na formação académica.

Assim, quanto às expectativas que a professora tem em relação aos resultados dos desafios colocados em aula, a sua ambição passa por transmitir aos alunos que a criatividade está em todos nós, apenas tem de ser trabalhada e desenvolvida e, dependendo do modo de ser de cada um, trabalha-se mais ou menos.

“A minha expectativa é que (...) os alunos fiquem a pensar que a criatividade não é algo que se tem ou não tem, e que, de repente, aparece o Eureka e a gente consegue ter uma ideia fantástica, mas que é uma competência que se tem de trabalhar, que se tem de desenvolver, e essa competência pode ser trabalhada e desenvolvida de várias maneiras (...)”

No que diz respeito à forma de lidar com as dificuldades dos discentes, a docente afirma que muitas vezes tem de se por do lado dos alunos e que nem todos têm a facilidade de se libertar de estereótipos. Assim, esta tenta mostrar que existem outros caminhos de se resolver um problema quando vê que determinado aluno não está a conseguir resolver.

“Tento ter uma abertura muito grande, tento pôr-me no papel deles, perceber que isto são coisas muito novas, para alguns deles. Perceber que não somos todos iguais, de facto e que se alguns alunos têm mais facilidade em se libertar, há outros que não, em que os conceitos, os preconceitos que têm são demasiadamente fortes (...)”

Por fim, no que diz respeito à capacidade criativa e à criatividade, se esta está relacionada com o sucesso dos alunos, como futuros profissionais, afirma que considera ser extremamente importante e pode fazer toda a diferença em relação ao sucesso no mundo profissional.

“Acredito, hoje em dia penso que, bom isso é a palavra de ordem, há duas palavras de ordem neste momento, que é o empreendedorismo e o ser-se criativo. (...) Que a criatividade não significa que a gente tenha de produzir objetos originais, é a forma de pensar que tem de ser diferente.”

A docente auxiliar, licenciada em Novas Tecnologias da Comunicação, (NTC) e doutorada em Ciências e Tecnologias da Comunicação, (CTC), já leciona há 21 anos.

Em entrevista acerca da criatividade e da sua opinião acerca da Unidade Curricular que leciona no Mestrado de Comunicação Multimédia, também sobre a forma como interage com os alunos e a forma como gere e prepara cada uma das suas aulas, faz algumas observações. Entre estas, fala que existem vários perfis acerca dos professores que lecionam esta unidade curricular, assim sendo, assume um perfil eclético, sendo que fala em três perfis diferentes que lecionam e já lecionaram esta UC, um mais ligado a componente digital e gráfica, um perfil que tem um conhecimento teórico aprofundado na área e o desta, “(...)”

depois o meu perfil, que é um perfil mais eclético desta ligação à especificação e ao pensamento do artefacto digital e eu acho que os três são relevantes.”

Ao ser questionada no que diz respeito ao que entende por criatividade, a professora foca-se em quatro palavras essenciais, no que diz respeito a este conceito, são eles, a capacidade, a inovação, a reperspetivação, e o marinar (pensar na ideia).

Fala da única dificuldade ao lecionar a U.C de criatividade, que é articular os perfis do ramo Multimédia Interativo (MI) e o ramo Audiovisual (AD). E a dificuldade passa, portanto, pela avaliação: a professora assume este é o momento mais complexo enquanto docente da unidade curricular.

Ao ser questionada acerca do momento de preparação das aulas, a professora fala na falta que sente de dar as aulas teóricas uma vez que gosta de explicar o porquê dos exercícios que dá em aula, assim sendo e não tendo essa possibilidade, encontra outra solução, que passa pelos enunciados e a sua bibliografia.

“E faço sempre enunciados, todas as aulas têm um enunciado e têm alguma fundamentação teórica, ponho sempre a bibliografia. Apesar de nesta disciplina não dar teóricas que é uma coisa que eu sinto falta, portanto eu gosto muito de explicar aos alunos porque que as coisas estão a acontecer (...)”

Sobre como gere o lançamento dos projetos, a professora menciona que no caso do ramo Audiovisual, a U.C está envolvida num projeto global, que tem a ver com o desenvolvimento da Websérie que os alunos realizam no 1º semestre, no caso articulada com a U.C de Redes e Ecologia dos Media, assim os alunos desenvolvem a campanha de *endorsement* desse projeto em criatividade e trabalham sobre isso, o que a professora vê como uma mais valia, uma vez que, no parecer dela, os alunos percebem melhor a aplicação do benefício uma vez que vêm resultados num projeto Macro.

“Se tivéssemos tempo, se isto fosse uma disciplina anual, tinha tempo para se fazer essas duas experiências, por assim dizer, ter um projeto fechado na U.C e depois contribuir para projetos de outras U.Cs, que eu acho muito rico mas que também sofre essa dor de nós não podermos dar aquilo que está a acontecer em termos de geração da ideia e da aplicação.”

Assim, falando agora na interação entre alunos e professora, é certo que há uma forma diferente de avaliação que permite aos alunos melhorar os projetos finais que vão

desenvolvendo, uma vez que estes têm oportunidade de entregar versões provisórias para irem melhorando até à entrega final, com o feedback dos professores, o que de certa forma os motiva na opinião da professora, uma vez que não têm a pressão de estar a entregar projetos à pressa.

“E quando há várias avaliações, mas são coisas diferentes, lá está, eles estão a apagar fogos. Mas esta minha estratégia, de eles irem entregando parceladamente várias versões do mesmo documento eu acho que os motiva e aquilo que tenho notado, nesta e noutras UC's em que uso esta técnica, é que depois muito facilmente eles têm um bom desempenho no fim (...).”

Em relação ao seu desempenho enquanto docente, a professora afirma que numa escala de 1 a 10, se encontra entre os 7 e 8, uma vez que sente a limitação de não estar presente nas aulas teóricas, assim sente que podia ter tempo de dar mais de si e não consegue. E também porque não é 100% a sua área de investigação.

Na opinião da professora a U.C no mestrado é fundamental, fala também de um assunto que os alunos têm vindo a mencionar, isto relacionado com a possibilidade da disciplina passar para o 1º semestre. A professora menciona que, de certa forma, a disciplina é mais rápida estando no 2º semestre em vez do 1º, uma vez que no início do ano os alunos estão menos maduros em relação ao ritmo do mestrado e também não têm certas competências que adquirem no 1º semestre.

Assim, a resposta acerca das expectativas em relação aos resultados dos alunos em relação aos desafios que são colocados em aula, a professora assume que há grupos de alunos muito interessantes e respostas aos exercícios muito ricas, ainda que existam algumas diferenças entre grupos, uns com melhores resultados e outros com resultados menos excelentes, uma falha que, na opinião da professora, tem a ver com a conexão entre os membros dos grupos, porque quando não há ligação e comunicação entre os membros torna-se difícil.

“Porque quando o grupo não é funcional, é muito difícil fazer estes exercícios, porque tem que haver confiança mútua, tem que haver alguma capacidade de partilha de informação e comunicação, de report, porque eu posso ter uma ideia espetacular e depois não saber reportá-la.”

Ainda na interação da docente com os alunos, questionada com a forma de lidar com as dificuldades dos alunos, a professora afirma que muitas vezes os alunos a chamam em aula

para tirar dúvidas e muitas vezes, apercebe-se da dificuldade destes e vai perto deles para os ajudar a encontrar outro caminho, ou então por email aquando das entregas do *draft*. Ainda menciona, os alunos de Erasmus, como uma dificuldade, um vez que à dificuldade de se integrarem num grupo e todos falarem e compreenderem o inglês, uma vez que todo o grupo depois trabalha em inglês, o que é uma dificuldade para alguns alunos portugueses que não se sentem tão à vontade com a língua.

Por fim, no que diz respeito à capacidade criativa e a criatividade, se esta está relacionada com o sucesso dos alunos, como futuros profissionais, a professora acredita que sim, mas que há pessoas que têm mais capacidade criativa que outras, mesmo assim o que a professora acredita é que tem de haver muito trabalho.

“Eu acho que é muito importante, nomeadamente neste perfil da comunicação multimédia, que os diplomados vão para o mercado a perceber que isto da criatividade se trabalha, se estimula, há exercícios que nós podemos e devemos fazer em momentos muito específicos do processo, do desenvolvimento do produto e não necessariamente apenas no início”.

O guião da entrevista (anexo 6) foi realizado com base em algumas situações específicas, entre elas, perceber o que as docentes entendem pelo conceito de criatividade, o contexto em que as aulas decorriam, a forma como as aulas são preparadas e realizadas e também aos exercícios que se colocam aos alunos, e se a interação das docentes com os discentes é importante.

Assim, no que diz respeito ao que estas entendem por criatividade, ambas as docentes falam nas capacidades, tanto de questionar estereótipos, como a capacidade crítica, ainda que tenham perceções diferentes no que diz respeito aos conceitos fundamentais, ou seja, a docente regente fala em ser original, inconformista e ter um espírito questionante, enquanto que a docente auxiliar, fala em inovação, reperspetivação e o pensar na ideia.

Em relação ao contexto e ao local em que decorrem as aulas, a docente regente menciona o facto de tornar a sala de aula num ambiente livre e descontraído, através da realização de charadas e anedotas, as *“brincadeiras”*.

É de notar que a forma das aulas serem preparadas pelas docentes é relativamente idêntica, ambas preparam os exercícios atempadamente, com enunciados diferentes em todas as aulas de acordo com o plano da unidade curricular, com conceitos e explicações breves do que se trata, mas diferem em alguns momentos, tais como o lançamento de charadas, anedotas e

exercícios de curta duração, como é o caso da docente regente, enquanto que a docente auxiliar apenas acompanha e vai lançando exercícios relacionados com a campanha de *endorsement* da websérie que é articulada com outra U.C. Assim também diferem ao lecionar as aulas, a docente regente dá aulas teóricas e teórico-práticas enquanto que a docente auxiliar apenas leciona a teórico-prática, o que a limita, na sua opinião, porque não pode acompanhar os exercícios e a sua explicação teórica ao mesmo tempo.

A interação das docentes com os discentes, tende a ser positiva, uma vez que ambas realçam o facto de estes procurarem a resolução de dúvidas e possíveis problemas junto destas, e também haver a disponibilidade das docentes e o detetar de alguns problemas em aula e sugerirem caminhos diferentes aos alunos para a resolução dos mesmos. Para além disso, é de notar que ambas realçam a inexistência de problemas ou dificuldades em relação ao comportamento e interação entre aluno - aluno e docente - aluno.

Discussão dos resultados

Os resultados consequentes da análise apresentada acompanhada pela observação direta das aulas registada através do diário de bordo e de registos fotográficos originam a validade das questões levantadas no início da investigação e descrita anteriormente.

Partindo das entrevistas realizadas às docentes da unidade curricular de criatividade, percebe-se que são fundamentais para guiar os alunos, mostrar-lhes várias perspetivas e caminhos que podem seguir para a resolução de problemas e transmitir-lhes conhecimentos ricos sobre o tema em estudo.

Em relação ao contexto e à forma em que decorreram as aulas, em entrevista, a docente regente menciona o facto de tornar a sala de aula um ambiente livre e descontraído, através da realização de charadas, anedotas e exercícios de curta duração. Assim podemos partir da ideia de que a sala de aula juntamente com a liberdade para a criação por parte dos alunos, que as docentes proporcionam em sala de aula, é uma mais valia para o sucesso da realização dos projetos audiovisuais destes.

No que diz respeito aos questionários realizados, e apesar do número reduzido de respostas, conclui-se que a maioria dos alunos observa que houve realmente uma diferença na forma de pensar nos seus projetos audiovisuais, uma vez que ajudou a identificar as forças e fraquezas destes, e para além disso, despertou a curiosidade de querer saber e experimentar mais no que diz respeito ao tema em questão. Assim, é de notar que a U.C é uma mais valia para os alunos, enquanto estudantes e para os seus projetos multimédia, mas também enquanto futuros profissionais.

Os alunos sentiram a diferença sobre o que pensavam sobre a criatividade e consolidaram os seus conhecimentos com o decorrer das aulas teóricas e dos exercícios lançados nas aulas teórico-práticas.

No decorrer do semestre, como observado e registado no Diário de Bordo, anexo 9, pode-se constatar que os exercícios lançados em cada aula foram aceites pelos alunos e realizados com animação e vontade, como comprova os registos fotográficos em anexo 8, em que a atividade foi o Role Play. E ainda que surgissem algumas dúvidas, os alunos empenhavam-se em tentar dar resposta aos exercícios lançados pelas docentes, o que facilitou a libertação dos estereótipos e o desenvolvimento do pensamento divergente.

Com base nos dois exercícios lançados pela investigadora no início do ano (exercício 1 e 2), em que se obteve resultados interessantes, e em comparação com o exercício final (Diferencial semântico), é de notar que algumas respostas foram de encontro aos exercícios iniciais, o que comprova que a ideia dos alunos foi realmente reforçada ao longo do semestre e que estes, agora convictos das suas respostas, mantiveram a sua opinião, e definiram o conceito de criatividade com mais certezas e conhecimento de causa. Como exemplo disso, podemos ver no exercício 3 referente ao diferencial semântico, mais precisamente na Figura 6, relativo às respostas dos alunos, *“a análise em relação aos exercícios propostos pelos docentes, os alunos optaram maioritariamente por considerar que são diferentes e originais. O que de certa forma é curioso, uma vez que fazendo a comparação aos exercícios realizados nas primeiras aulas, estes adjetivos aparecem como os mais escolhidos também pelos alunos para definir Criatividade e os projetos multimédia.”*. Para além dos exercícios realizados e analisados, as docentes da U.C, também foram lançando vários enunciados com desafios propostos, em todas as aulas, inicialmente exercícios de curta, média e longa duração e, à posteriori, o acompanhamento da campanha de endorsement, e o desenvolvimento da mesma, como se pode ver no anexo 9.

Assim, é de notar que a criatividade ao ser desenvolvida e trabalhada, quer através de técnicas criativas, quer através de charadas, ou até mesmo na partilha de conhecimento entre as pessoas, é possível haver evolução, tanto no comportamento dos alunos como em contexto académico, no que diz respeito aos seus projetos audiovisuais, e assim é de notar que a criatividade, como um todo, está presente em tudo o que vemos e tocamos.

Capítulo IV- Conclusões Finais

4.1 Conclusão final

A presente dissertação teve como objetivo geral, conhecer e compreender de que modo a criatividade pode ser um fator indutor e facilitador na produção de audiovisuais.

Assim, ao desenvolver a dissertação, tendo como conceito fundamental de investigação a criatividade em contexto de sala de aula no Ensino Superior, pretendia-se conhecer e compreender este conceito no âmbito do desenvolvimento pessoal e no desenvolvimento de competências criativas, recorrendo a técnicas criativas em contexto de sala de aula. E, para além disso, conhecer e analisar o papel do professor na utilização das suas estratégias e interação com os alunos. Tudo isto, num ambiente descontraído e informal.

Dos resultados decorrentes da análise apresentada anteriormente, podemos concluir que os objetivos definidos para este estudo foram atingidos.

Relativamente às questões de investigação, definidas anteriormente:

- O desenvolvimento de estímulos e comportamentos associados à criatividade como um todo, no contexto académico, é um meio facilitador de produção audiovisual?
- O recurso a técnicas criativas associadas ao desenvolvimento de exercícios realizados em contexto de sala de aula, é um meio facilitador do pensamento criativo?
- O papel do professor é relevante na liberdade e desenvolvimento da capacidade criativa dos alunos?

Podemos inferir que o contexto, as técnicas criativas e o papel do professor são fatores altamente relevantes para o sucesso e para a melhoria da produção audiovisual.

4.2 Limitações do estudo

Na investigação que se desenvolveu, existiram determinados fatores que limitaram os resultados obtidos e analisados, tais como:

- Assiduidade irregular dos alunos às aulas, que condicionou as respostas aos exercícios;
- A não adesão total dos alunos a responder aos questionários, o que levou à obtenção de poucas respostas e o que limita a investigação.

4.3 Perspetivas futuras

A presente investigação tem como objetivo principal compreender e avaliar a criatividade como meio facilitador da produção audiovisual em contexto de sala de aula. Assim, foi possível compreender de que forma os alunos, as docentes e o contexto contribuem para uma melhor compreensão de conceitos, realização de exercícios, questionamento de estereótipos e resolução de problemas.

Considera-se ainda que é uma investigação de certa forma incompleta, uma vez que ainda há muito por explorar e descobrir no ramo da criatividade, como um todo.

Neste caso, o que se pretende é a aplicação da aprendizagem obtida na área profissional futuramente, e ainda sem perspetivas de possíveis estudos à posteriori.

Referências Bibliográficas

- Alencar; (1997). O estímulo à criatividade no contexto universitário. *Psicologia Escolar e Educacional*, 1(2–3), 29–37. <https://doi.org/10.1590/S1413-85571997000100004>
- Alencar;, & Fleith. (2015). Criatividade no Ensino Fundamental: Fatores Inibidores e Facilitadores segundo Gestores Educacionais. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 31(1), 105–114. <https://doi.org/10.1590/0102-37722015011849105114>
- Alves. (1999). Bloqueios à criatividade. *Educação & Comunicação*, 135–137. Retrieved from <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/279>
- Amabile. (2012). *Componential Theory of Creativity*. Retrieved from [https://www.hbs.edu/faculty/Publication Files/12-096.pdf](https://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/12-096.pdf)
- Cavalcanti. (2006). *A criatividade no processo de humanização*. Retrieved from <http://repositorio.esepf.pt/handle/20.500.11796/698>
- Gil. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. (Atlas S.A, Ed.) (6ª edição). São Paulo. Retrieved from <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>
- Gomes;, & Lapolli. (2014). OS ESTÍMULOS E BARREIRAS À CRIATIVIDADE NO AMBIENTE ORGANIZACIONAL | Gomes | Revista Borges. Retrieved January 13, 2019, from <http://revistaborges.com.br/index.php/borges/article/view/73>
- Lejeune. (2011). *Manual de Análise Qualitativa*. (Edições Piaget, Ed.). Lisboa.
- Malveiro, F., & Veiga, F. (2016). Envolvimento dos alunos na escola: relações com a percepção do clima de criatividade e o apoio dos professores. *Envolvimento Dos Alunos Na Escola: Perspetivas Da Psicologia e Educação - Motivação Para o Desempenho Académico / Students' Engagement in School: Perspectives of Psychology and Education - Motivation for Academic Performance*, 105–121. Retrieved from <http://repositorio.ul.pt/handle/10451/29389>
- Martins. (2004). *DA “SOCIEDADE DA CRIAÇÃO” À “ESCOLA DA CRIAÇÃO” OU DE COMO É URGENTE A CRIATIVIDADE NA NOSSA ESCOLA BREVES NOTAS*. *Millenium*. Instituto Politécnico de Viseu. Retrieved from <http://repositorio.ipv.pt/handle/10400.19/570>
- Melo;, & Eliana. (2008). Aplicação de técnicas de exploração do espaço criativo ao design de jogos digitais. Retrieved from <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3397>

- Morais;, & Almeida. (2016). Percepções sobre criatividade: Estudo com estudantes do Ensino Superior. *Revista Portuguesa de Educação*, 29(2), 141. <https://doi.org/10.21814/rpe.7385>
- Morais;, & Fleith. (2017). Conceito e avaliação da criatividade. Retrieved December 28, 2018, from https://www.researchgate.net/publication/320355022_Conceito_e_avaliacao_da_criatividade
- Morais;, & Jesus. (2014). *Competências criativas e motivação para a aprendizagem: Realidades distintas em adolescentes? Revista de Psicologia. Cultura* (Vol. 18). Retrieved from <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/32317/3/Psicologia%2520Educa%25C3%25A7%25C3%25A3o%2520e%2520cultura.pdf>
- NVivo qualitative data analysis software | QSR International. (n.d.). Retrieved May 21, 2019, from <https://www.qsrinternational.com/nvivo/home>
- Oliveira-Cunha;, Dini;, & Amorim. (2014). Ambientes Criativos e o Exercício da Inovação. Retrieved January 13, 2019, from https://www.researchgate.net/publication/295579122_Ambientes_Criativos_e_o_Exercicio_da_Inovacao
- Oliveira; (2009). Criatividade e mudança: promoção da capacidade, competência e atitude criativa. Retrieved from <https://ria.ua.pt/handle/10773/1265>
- Seabra, J. (2015). A importância da criatividade e o papel do professor na sua formação. Retrieved from <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/12810>
- Silva. (2013). As metodologias qualitativas de investigação nas Ciências Sociais. *Revista Angolana de Sociologia*, (12), 77–99. <https://doi.org/10.4000/ras.740>
- Siqueira; (2012). Brainstorming e Pensamento de Grupo: como evitar a unanimidade burra. Retrieved January 8, 2019, from <https://criatividadeaplicada.com/2012/12/01/brainstorming-e-pensamento-de-grupo-como-evitar-a-unanimidade-burra/>
- Trindade;, & Bahia; (2013). *Transformar o velho em novo: a integração da criatividade na educação. In F.H. Piske; S. Bahia (Orgs.). Criatividade na escola: o desenvolvimento de potencialidades, altas habilidades e talentos.* (F.H. Piske & S. Bahia, Ed.) (Juruá Edit). Curitiba: Universidade Federal do Amazonas. Retrieved from

https://www.researchgate.net/publication/260123484_Bahia_S_Trindade_JP_2013_Transformar_o_velho_em_novo_a_integracao_da_criatividade_na_educacao_In_FH_Piske_S_Bahia_Orgs_Criatividade_na_escola_o_desenvolvimento_de_potencialidades_altas_habilidades_e_talentos.

. ANEXOS

Anexo 1 – Guião da Unidade Curricular



Universidade de Aveiro

Guião da Unidade Curricular

departamento	Comunicação e Arte
curso	Mestrado em comunicação multimédia
disciplina	Criatividade na Comunicação Multimédia
ano	1º
semestre	2º
ano lectivo	2018 19

disciplina	Criatividade na Comunicação Multimédia
área científica	Ciências e Tecnologias da Comunicação
curso	Mestrado em Comunicação Multimédia
ano	1º
período de leccionação	2º semestre
unidades de crédito	
escolaridade semanal	
horas teóricas	1
horas teórico-práticas	3
horas práticas	0
regente da disciplina	Inês Guedes de Oliveira – ines.guedes@ua.pt
Docentes da disciplina	Inês Guedes de Oliveira – ines.guedes@ua.pt Ana Margarida Almeida – marga@ua.pt

Apresentação

Integrada no 1º ano do Mestrado em Comunicação e Multimédia, a disciplina de Criatividade em Comunicação Multimédia é uma disciplina de tronco comum aos perfis de Multimédia Interativo e Audiovisual Digital, que pretende dar a conhecer os fundamentos básicos da criatividade em geral e das potencialidades do seu desenvolvimento individual em grupo, assim como da sua aplicação específica no campo da comunicação multimédia.

Finalidade: Promover e desenvolver as capacidades criativas do aluno individualmente considerado e em/no grupo.

Objectivos da disciplina

1. Conhecer e compreender os mecanismos básicos do processo criativo individual e de grupo;
2. Conhecer os factores indutores e inibidores da criatividade
3. Conhecer e analisar a dinâmica do processo criativo;
4. Desenvolver competências específicas no domínio da criatividade;
5. Desenvolver a atitude criativa aplicada a projectos de comunicação multimédia, com especial ênfase na componente de Design Funcional;
6. Promover métodos e técnicas que estimulam a criatividade;

Conteúdos programáticos

I componente teórica

A componente teórica decorrerá em torno de três unidades temáticas, consideradas essenciais para a compreensão do processo de promoção e desenvolvimento da criatividade individual e em grupo

Unidades temáticas de ensino e de aprendizagem

Unidade 1 - A criatividade na atualidade – desmistificação e compreensão do conceito de criatividade

Nesta unidade serão abordados os conceitos básicos definidores de criatividade, segundo a perspectiva de diferentes autores, bem como promover a compreensão do processo criativo individual:

- o Definições de criatividade
- o Definição de conceitos: imaginação, fantasia, invenção, originalidade, pensamento divergente, pensamento convergente, fluxo, estereótipos individuais e sociais

Unidade 2 - Elementos promotores vs bloqueadores do desenvolvimento da criatividade

Com esta unidade pretende dar-se a conhecer os fatores indutores e inibidores da criatividade, inerentes ao seu desenvolvimento numa perspetiva sistémica. Assim, serão abordados os seguintes conceitos:

- o Motivação
- o Aptidões
- o Atitude
- o Habilidades
- o Estereótipos
- o Hábitos
- o Preconceitos
- o Pré-julgamentos

Unidade 3 - O processo criativo individual e de grupo

Nesta unidade serão abordados os grupos criativos e a criatividade nas instituições/organizações, no sentido de promover e desenvolver a capacidade, pensamento e atitude criativas do aluno individualmente considerado e em/no grupo

- o Métodos e técnicas de promoção do desenvolvimento da criatividade
- o Grupos criativos, liderança de criativos e a criatividade nas instituições/organizações
- o Estereótipos sociais e individuais
- o Agente mediador da mudança em grupo
- o Clima facilitador ou bloqueador da criatividade

II componente teórico-prática

Na componente teórico-prática os conteúdos serão abordados de modo a promover e desenvolver a capacidade criativa individualmente e em/do grupo, estruturada segundo os seguintes eixos:

1. Promoção de competências específicas:

- Imaginação;
- Capacidade crítica;
- Originalidade;
- Pensamento divergente;
- Especificação funcional de projetos;

2. Desenvolvimento de aptidões:

- Questionamento de estereótipos e hábitos;
- Libertação de preconceitos e pré-julgamentos;
- Promoção de uma atitude questionante e crítica.

Estratégias de ensino e de aprendizagem

A disciplina desenvolve-se em duas componentes: teórica e teórico-prática.

A componente **teórica** será essencialmente expositiva, referente a cada unidade temática dos conteúdos programáticos, visando uma aprendizagem que acompanhe o processo de realização dos exercícios práticos propostos nas aulas TP.

A componente teórico-prática contemplará exercícios práticos exploratórios de promoção da criatividade. Os métodos aplicados variam entre a realização de curtos exercícios que exemplificam e aprofundam a matéria, a realização de um trabalho de média duração, de exploração e desenvolvimento da criatividade, acompanhados de momentos de reflexão sobre o funcionamento dos métodos e a dinâmica de grupo nos exercícios realizados. Em algumas semanas letivas os exercícios a realizar serão de articulação com o projeto global transversal às restantes UCs.

No final do semestre o aluno deverá ter adquirido um conjunto de competências e conhecimentos que lhe permita desenvolver a sua capacidade criativa em situações reais académicas e profissionais.

Avaliação

A componente Teórica tem o peso relativo de **30%** e compreende a entrega de um trabalho teórico individual, no dia do exame da época normal.

A componente teórico-prática tem o peso relativo de **70%**, é de natureza discreta, e integra os elementos abaixo descritos.

1º elemento - apresentação do 1º exercício de longa duração (14 março) 5%

2º elemento - entrega do 1º exercício de longa duração (28 março) 30%

3º elemento - entrega da 1ª versão do Design Funcional do Projeto (26abr), 10%

4º elemento - apresentação da 1ª versão do Design Funcional do Projeto (9mai), 5%

5º elemento - apresentação da versão final do Design Funcional do Projeto (30mai), 5%

6º elemento - entrega da versão final do Design Funcional do Projeto (06jun), 15%

Os dois primeiros elementos de avaliação TP correspondem a um exercício de promoção da criatividade desenvolvido em grupo e em aula. Os restantes elementos TP correspondem ao desenvolvimento da componente de Design Funcional dos projetos a decorrer nas outras UCs do semestre.

Os objetivos de cada trabalho a realizar pelos alunos serão indicados num enunciado distribuído em tempo útil.

De uma forma global, e com efeito nos diversos trabalhos de avaliação da UC, serão analisados e contemplados os seguintes indicadores:

- Iniciativa
- Flexibilidade
- Originalidade
- Comunicação
- Trabalho em equipa
- Rigor científico

Os alunos deverão ter a classificação mínima de 8 valores para cada uma das componentes (T e TP); caso contrário encontrar-se-ão automaticamente reprovados à unidade curricular na sua globalidade, podendo apenas realizá-la na época de avaliação de recurso (Julho) ou no(s) ano(s) lectivo(s) seguinte(s).

Bibliografia Fundamental

- Sawyer, R. K. (2012). Explaining Creativity – The Science of Human Innovation (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Michalko, M. (2006). Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques (2nd Edition). Ten Speed Press.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

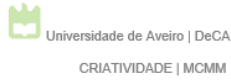
- Siqueira, J. (2012). Criatividade Aplicada. Habilidades e técnicas essenciais para a criatividade, inovação e solução de problemas. Siqueira Assessoria Empresarial.
- Runco, M. A. (2014). Creativity. Theories and Themes: Research, Development and Practice (2nd ed.). Elsevier Academic Press.
- De Bono, E. (1995). Serious creativity. Journal for Quality and Participation, 8(5). Retrieved from http://www.debonogroup.com/serious_creativity.php
- Cropley, D. H., Kaufman, J. C., & Cropley, A. J. (2011). Measuring Creativity for Innovation Management. Journal of Technology Management & Innovation, 6(3), 13–30. <http://doi.org/10.4067/S0718-27242011000300002>
- Sternberg, R. J. (Ed.) (1999). Handbook of creativity. Cambridge: Cambridge University Press.

- Lawson, B. (2005). How Designers Think. Routledge.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Design Thinking. Lausanne: AVA Publishing.
- Lupton, E., & Phillips, J. C.(Eds.) (2008). Graphic Design Thinking. How to Define Problems, Get Ideas & Create Form. New York: Princeton Architectural Press.
- Adams, J. L. (1976). Conceptual Blockbusting: A Pleasurable Guide

Aveiro, 14 de Fevereiro de 2019

Inês Guedes de Oliveira
Ana Margarida Almeida

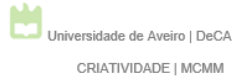
Anexo 2- Enunciado do Exercício 1 e 2 realizados em aula



exercício nº 1 | 14 de Fevereiro de 2019
O que é a Criatividade?

Coluna 1	Coluna 2
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Sónia Fernandes



exercício nº 2 | 14 de Fevereiro de 2019
Qual a importância da Criatividade nos Audiovisuais?

Coluna 1	Coluna 2
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Anexo 3- Enunciado do Exercício do Diferencial Semântico de *Osgood*



Universidade de Aveiro | DeCA

CRIATIVIDADE | MCMM

exercício nº 3 | 23 de maio de 2019

Criatividade

		Atributos positivos				Atributos negativos			
		multo	bastante	pouco	intermédio	pouco	bastante	médio	
Eu Criatividade	Imaginativo								Realista
	Inovador								Convencional
	Inconformista								Apático
	Fluente								Rotineiro
	Autoconfiante								Inseguro
	Motivado								Desmotivado
Docentes	Divertido								Entediante
	Interativo								Indiferente
	Questionante								Estereotipado
	Provocador								Relaxado
Exercícios	Comunicativo								Introvertido
	Enriquecedor								Empobrecedor
	Original								Vulgar
Eu Audiovisual	Diferente								Semelhante
	Curioso								Conformista
	Liberto								Aprisionado
	Mudado								Idêntico
	Flexível								Inflexível

Anexo 4- Guião do Primeiro Questionário

5/12/2019

Investigação no âmbito da Unidade Curricular de Dissertação

Investigação no âmbito da Unidade Curricular de Dissertação

Este inquérito por questionário enquadra-se numa investigação no âmbito do mestrado de Comunicação Multimédia, na Universidade de Aveiro, na Unidade Curricular de Dissertação, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia.

Os resultados obtidos serão utilizados apenas para fins académicos, dissertação de Mestrado com o título de "A natureza multifacetada da criatividade como meio facilitador da produção audiovisual em contexto académico", sendo realçado que as respostas dos inquiridos representam apenas a sua opinião individual.

O questionário é anónimo, não devendo por isso colocar a sua identificação em nenhuma das folhas nem assinar o questionário.

Não existem respostas certas ou erradas. Por isso lhe solicito que responda de forma espontânea e sincera a todas as questões.

Obrigado pela sua colaboração.

*Obrigatório

Identificação Pessoal

1. Idade *

2. Género *

Marcar apenas uma oval.

☐ Feminino

☐ Masculino

☐ Outra: _____

3. Nacionalidade *

4. O Mestrado MCMM - Ramo Audiovisual, foi a sua primeira opção? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

5. Porque? *

https://docs.google.com/forms/d/1eyusrzECJ9sBxnsukxum_YIBDq93RB06x6_I_-qxF-Y/edit

1/3

8. Motivação para a escolha do Mestrado? *

Perspetiva acerca do Mestrado**7. Qual a sua perspetiva em relação às Unidades Curriculares lecionadas no Mestrado? ***

8. Considera que, a forma dos professores lecionarem as aulas é Criativa, de um modo geral? **Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Sim
☐ Não

9. Porque? *

10. Quais os métodos criativos que, na sua opinião, os professores deveriam adotar nas suas aulas? *

Criatividade**11. O que consideram ser Criatividade? ***

12. O que gostariam de aprender na Unidade Curricular de Criatividade? *

13. Na sua perspectiva, qual a mais valia desta Unidade Curricular no Mestrado que frequentam? *

14. Qual a sua opinião em relação ao método de lecionar a Unidade Curricular de Criatividade? *

15. Considera as atividades realizadas em aula, úteis e enriquecedoras enquanto aluno? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

16. A criatividade é uma componente importante e útil para os projetos audiovisuais? *

Anexo 5- Guião do Segundo Questionário

5/29/2019

Investigação no âmbito da Unidade Curricular de Dissertação

Investigação no âmbito da Unidade Curricular de Dissertação

Este segundo inquérito por questionário enquadra-se na investigação no âmbito do mestrado de Comunicação Multimédia, na Universidade de Aveiro, na Unidade Curricular de Dissertação, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia e tem como finalidade conhecer o que os alunos pensam acerca da importância e do modo como foi dada a UC Criatividade em Multimédia.

Os resultados obtidos serão utilizados apenas para fins académicos, dissertação de Mestrado com o título de "A natureza multifacetada da criatividade como meio facilitador da produção audiovisual em contexto académico", sendo realçado que as respostas dos inquiridos representam apenas a sua opinião individual.

O questionário é anónimo, não devendo por isso colocar a sua identificação em nenhuma das folhas nem assinar o questionário.

Não existem respostas certas ou erradas. Por isso lhe solicito que responda de forma espontânea e sincera a todas as questões.

Obrigado pela sua colaboração.

*Obrigatório

Identificação Pessoal

1. Idade *

2. Género *

Marcar apenas uma oval.

☐ Feminino

☐ Masculino

☐ Outra: _____

3. Nacionalidade *

Criatividade

4. Pensando no conceito de Criatividade, o que mudou na sua forma de pensar desde o início do ano letivo para agora? *

<https://docs.google.com/forms/d/1K6N5C8fGvJ0US7aLLOi5un5NV-pdJMfUR16OK6UgY/edit>

1/2

5. Na sua opinião, qual foi o elemento mais importante na abordagem do tema da criatividade, nesta unidade curricular? *

6. Quais foram as atividades que achou mais úteis/ menos úteis para o desenvolvimento da sua criatividade? *

7. Quais os aspetos que considera mais relevantes na gestão por parte das professoras em relação à disciplina? Justifique a sua resposta. *

8. Considera que houve uma diferença significativa na forma de pensar no seu trabalho desenvolvido em Multimédia, após frequentar a Unidade Curricular de Criatividade? Justifique a sua resposta. *

Anexo 6- Guião da Entrevista às Docentes

Guião Entrevista Docentes UC de Criatividade.

Nome

I Caracterização do docente

1. Formação Académica? Qual é a sua área de formação?
2. Há quantos anos é docente do ensino superior?

II docente e a UC Criatividade

3. Como caracteriza um docente da unidade curricular de criatividade?
4. Se tivesse que definir o conceito de Criatividade em 5 palavras, quais seriam e porquê?
5. Qual é o maior desafio na lecionação da UC Criatividade?
6. Qual foi a situação mais difícil que enfrentou enquanto professora desta UC?
7. Como prepara as suas aulas?
8. Como gere o lançamento dos projetos em aula, de forma a estimular o pensamento criativo dos alunos?
9. Como é que motiva os seus alunos?
10. Numa escala de 1 a 10 Como avalia o seu desempenho enquanto docente da UC Criatividade?
11. Considera que esta UC está devidamente enquadrada na formação académica destes alunos? Porquê?

Relação docente /aluno

12. Quais são as suas expectativas quanto aos resultados dos alunos, isto relacionado com os desafios colocados?
13. Como é que lida com as dificuldades dos alunos?
14. Acredita que a capacidade criativa e a criatividade em geral, está relacionada com o sucesso dos alunos e futuros profissionais?

Anexo 7- Autorização de captação de Imagem dos alunos



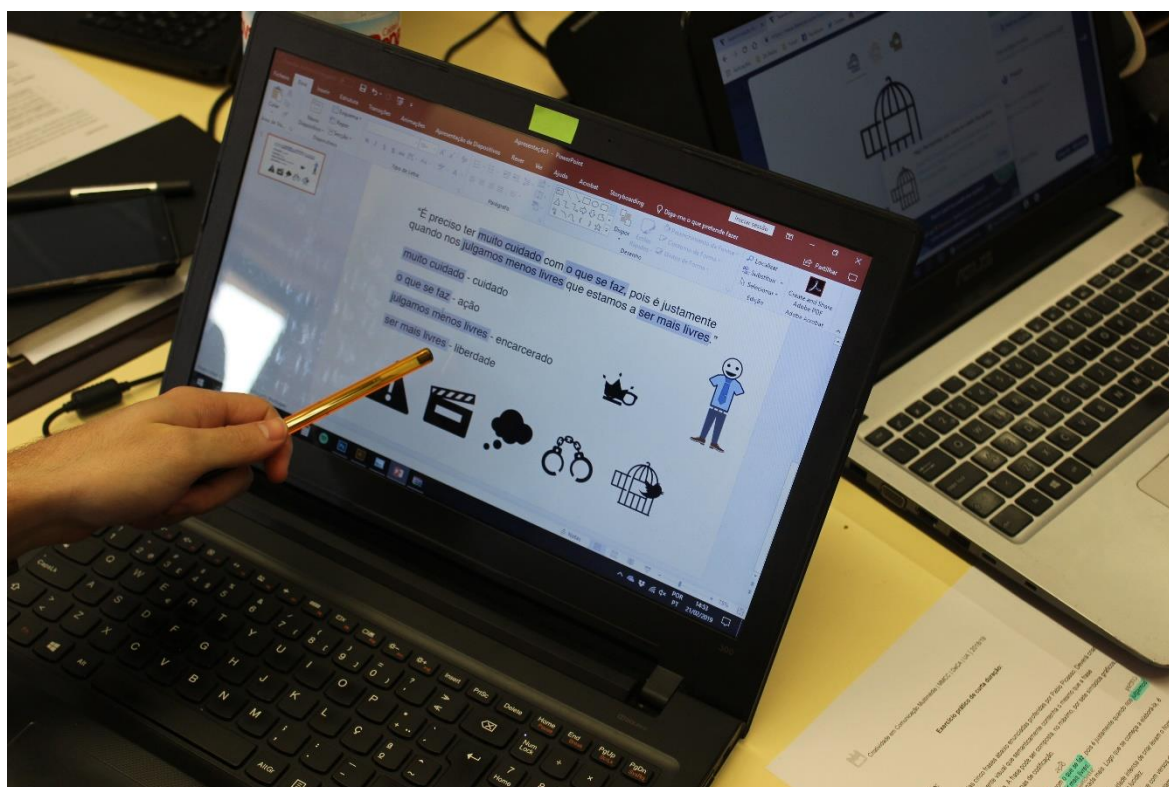
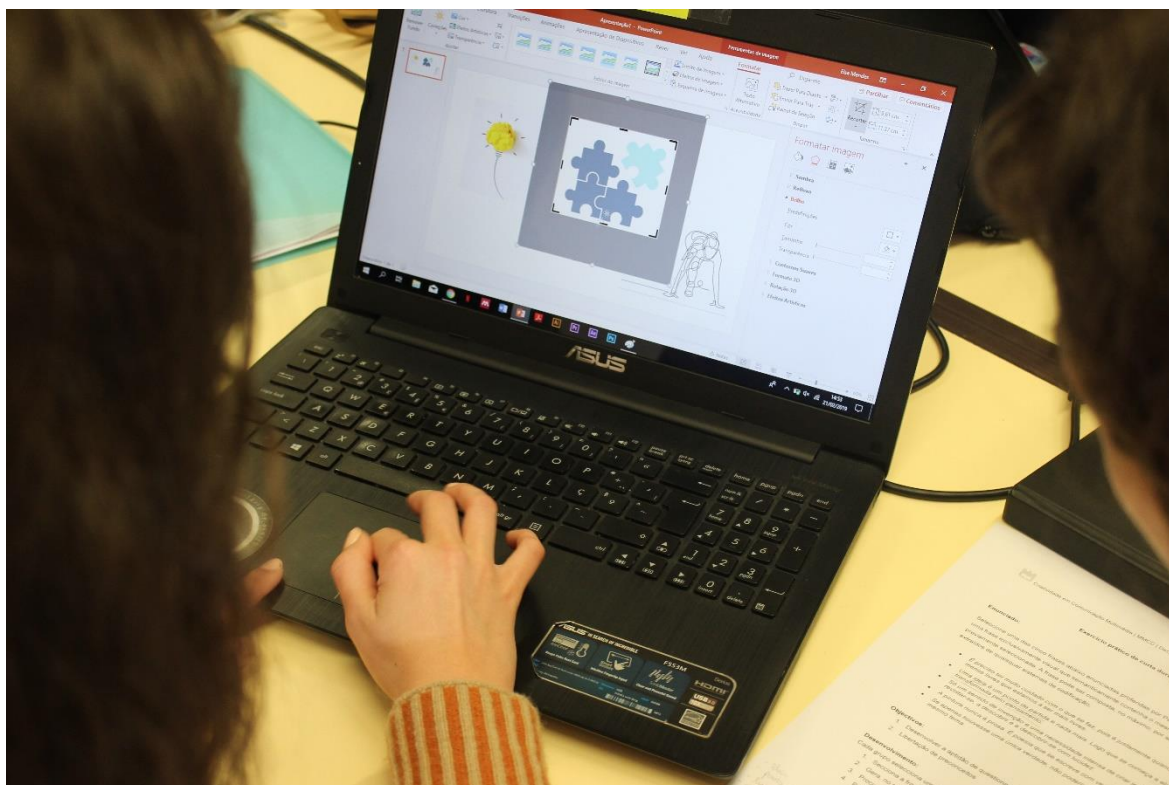
DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO/CONSENTIMENTO

Eu, _____, aluno da Universidade de Aveiro do 1º ano do curso de mestrado em Comunicação Multimédia, Ramo Audiovisual, com o número mecanográfico _____, portador do Bilhete de Identidade/Cartão do Cidadão nº _____ declaro que autorizo a utilização da minha imagem e/ou do meu trabalho em suporte de vídeo ou fotografia para a realização de um estudo científico realizado por uma aluna do 2º ano do Mestrado em Comunicação Multimédia, Sónia Fernandes, no âmbito da Dissertação. Com a garantia que as imagens realizadas só serão utilizadas para este fim e mais nenhum, não havendo divulgação das mesmas.

Data

Assinatura

Anexo 8- Registos Fotográficos





zémorime ♥

DOCUMENTAR ...

VISUALIZAR DADOS

REPRESENTAR PROCESSO

QUAL É O MEU NOME?? HÂN?

COMO ?

FAZER

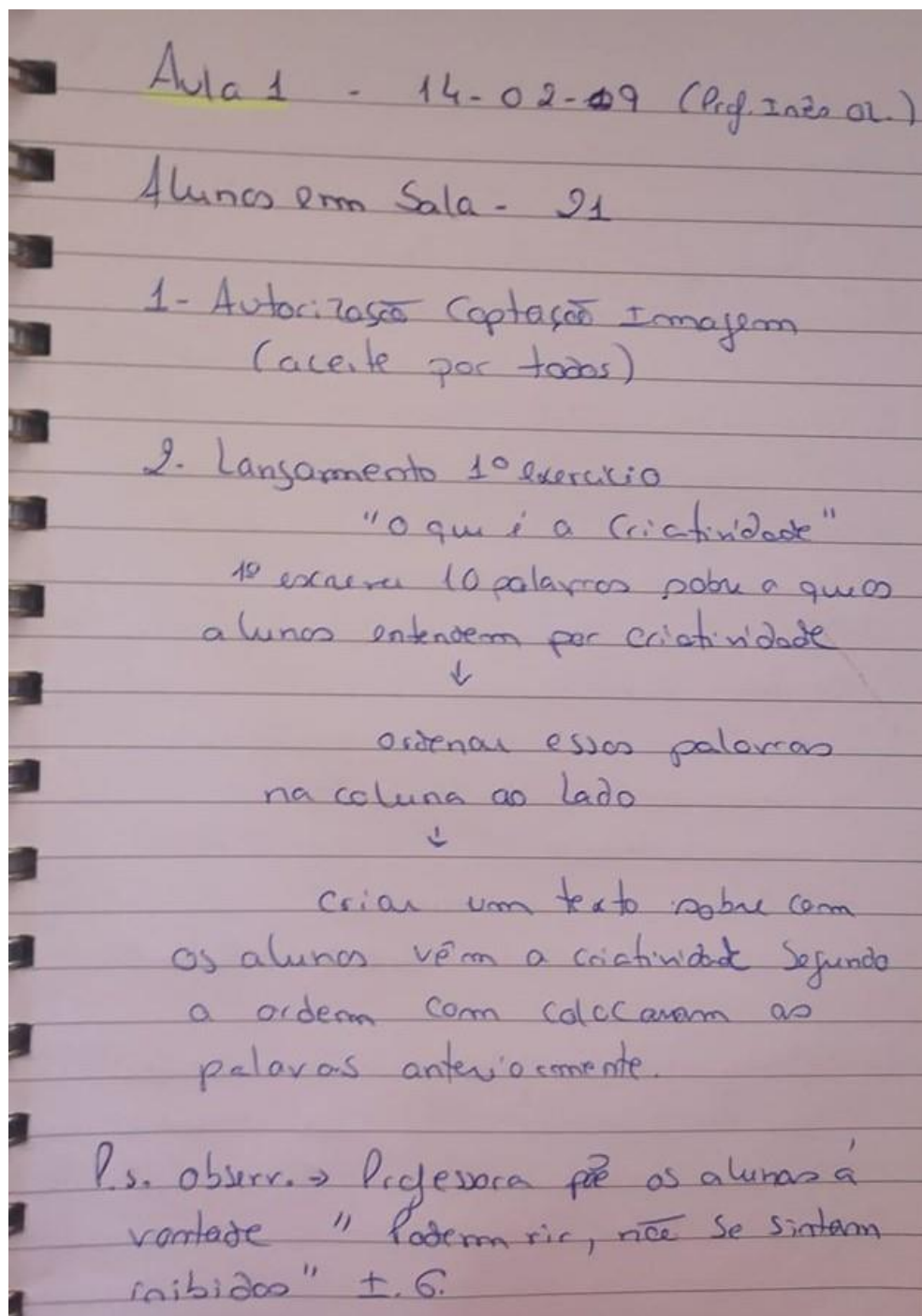
- PUBLICAÇÕES PERIÓDICAS
- PUBLICAR
- SONDAgens (INSTASTORIES)
- PROMOVER
- RUBRICAS NOS DESTAQUES DO INSTA (CONHECER AS PERSONAGENS, A EQUIPA, BACKSTAGE, ETC)
- VÍDEOS EXTRA (EASTER EGG)
- REALIZAR INFOGRAFIAS
- ESCOLHER E DIVULGAR FUN FACTS
- CRIAR GUIÃO HUMORÍSTICO
- TORNAR AS PERSONAGENS CARISMÁTICAS E QUERIDAS PELO PÚBLICO, ATRAVÉS DA PROMOÇÃO DO ELENCO - TANGUÉRS (INSTA)
- CRIAR, DIVULGAR E DISPONIBILIZAR MERCHANDISING

ESTÁTICAS DINÂMICAS

EPISÓDIOS VÍDEOS EXTRA

FAZER REGISTOS FOTOGRÁFICOS

Anexo 9- Diário de Bordo



• Anderson (aluno do Brasi)

leu o seu texto

"o processo criativo" - obs. ≠ Criatividade

• Jorge Rodrigues (aluno P4)

"A criatividade é com o indivíduo vê o mundo" ⇒ Criatividade

• Rodrigo (aluno P4)

"A criatividade é..." ⇒ Criatividade

3- lançamento do exercício.

"Qual a importância de Criatividade no Projeto Avaliativo"

↳ segue o mesmo tipo do anterior.

Algumas leituras:

- "Criatividade da narrativa"

- "Criar é um produto diferente"

4- Professora lança desafios aos alunos.

1- Romeu e Julieta

O que aconteceu?

Respostas / Perguntas alunos:

- Ela matou-se?

O saguê é dela?

Eles viviam juntos?

Ela matou alguém?

Ela morreu asfixiada? Sim

A água tem relação c/ o Romeu enforcado? Sim

Havia nádeas? Sim

Julieta era um peixe? Sim

Resp. charada: Romeu é um gato, mandou o aqueiro coçar e o peixe Julieta asfixiou sem água.

Obs.

Na sala clima de diversão, riso, curiosidade e desenvolvimento de Pensamento.

Obs. Professora Inês

"Como a nossa cabeça está tão formatada a história foi logo para Shakespeare".

"As charadas ajudam-nos a desconstruir ideias pré-concebidas"

"Estamos muito fechados - Pensamento lateral"

2 - 20 chavada

"o anão"

Sujeito vive num 8 andar, sai de casa de elevador e vai trabalhar. Se estiver a chover fã vai ao 8 andar se não estiver a chover fica no 3 andar.

Perguntas dos alunos:

- Há água no 8 andar?
- É humano? Sim
- Quer fazer exercício? Não
- Tem um problema físico? Sim
- Nos pernas? Sim
- É anão? Sim

Resp. chavada: É anão e não chega ao botão do 8 andar sem o guarda-chuva.

5 - Lançamento do 2º ex. curta duração

- Promover a imaginação
- fluência de ideias
- Pensamento divergente.

Aula 2 - 21-02-19 (Prof. Inês OL.)

alunos em sala - (23/24) → (em grupo)

1 - lançamento exercício curta duração

↳ liberdade p' conceitos

↳ Estereótipos e hábitos

ex: 5 frases Picasso

↳ Escolher 1

↓

Transformar em algo visual

"intensão / desenvolvimento"

Obs. um aluno

↳ "É importante brincar,
quando hoje demonstra na aula" (T)

→ Exposição dos trabalhos para a turma.

7. Imagem. (1 grupo fez ilustração (errada))

T. G.

"Uma frase visual não é universal"

"Não há certo ou errado, logo surge
sentido para nós"

Aula 3 - 28-02-19 (Prof. Inês Oliva)

Em sala: 23 alunos

1º Expor um dilema (ex. rápido 2 min)
(Individual ou grupo) (fluência de ideias)

1 - Boa disposição

2 - Concentração

3 - Riso

4 - Pensamento rápido

5 "Fico piscope sob pressão (riso)"

→ 16, 13, 13, 9, 6 soluções ...

aluno: "ir falar com o vizinho"

"criar uma rede no facebook e manipular-la"

"pôr um político na campanha dele"

"fazer + bawilha que ele"

"matar-lo e esconder o corpo"

"furar os meus tímpanos"

"meditar"

"Contratar uma bibliotecária"

(Pensamento divergente) (baixar + nr. de soluções)

2º ex. → Média das curvas (grupo)

→ fazer a narrativa e depois filmar a
telenovela c/ o telemóvel na próxima aula

"Oligarquia" → alguém exerce o seu poder (...)

11 Abril - Prof: Mayanide.

→ Objetivos e estratégias de campanha de divulgação da web série.

→ Roleplay - estratégia - estímulo de criatividade
"visão diferente à sua está habitual"

1º professora lança o exercício de hoje!
"Entidade Gráfica" - apresentar e criticar p/mudanças

→ Alunos dispostos em grupo - em cada um
na sua mesa em "Círculo".

(Entidade Gráfica)

→ Promoção marca - podem não ser usados
na pró-primo da web série.

Roleplay ↴

→ 3 funções distintas em peças, encenando
cada uma delas (personagens) contra-argumenta
uns c/ outros acerca das mudanças que o
projeto pode ter. (ver Fotografia)

Director Criativo - apresenta a companhia de endossement.

Lo CEO e Sponsor - contraargumentam
e criticam

→ E Rodam funções.

Para chegar a mudança.

→ Dúvidas do aluno → "Se não existirem inventam"

→ Cria personagens "Devem e podem brincar

→ Companhia - 1 nome com estes coisas"
1 logomarca (...)

→ Professora vai grupo a grupo e organiza os alunos

↑ Imaginem que não foram eles que criaram a ausência"

"Encontram problemas e desenharam solução"

→ os alunos estão animados e bem dispostos

com o exercício. Há risos e boa

disposição na sala no desenvolvendo da atividade.

1 - escolhem nomes e papéis e depois "discutem" entre si.

Anexo 10- Enunciados dos exercícios realizados pelas docentes



Criatividade em Comunicação Multimédia | MMCC | DeCA | UA | 2018/19

Exercício prático de curta duração:

Enunciado:

Selecione uma das cinco frases abaixo enunciadas proferidas por Pablo Picasso. Deverá criar uma frase exclusivamente visual que semanticamente contenha o mesmo que a frase previamente seleccionada. A frase pode ser composta, no máximo, por sete símbolos gráficos, extraídos de quaisquer sistemas de codificação.

- *É preciso ter muito cuidado com o que se faz, pois é justamente quando nos julgamos menos livres que estamos a ser mais livres.*
- *Uma ideia é um ponto de partida e nada mais. Logo que se começa a elaborá-la, é transformada pelo pensamento.*
- *Só um sentido de invenção e uma necessidade intensa de criar levam o homem a revoltar-se, a descobrir e a descobrir-se com lucidez.*
- *A pintura nunca é prosa. É poesia que se escreve com versos de rima plástica.*
- *Se apenas houvesse uma única verdade, não poderiam pintar-se cem telas sobre o mesmo tema.*

Objectivos:

1. Desenvolver a aptidão de questionamento de estereótipos e hábitos
2. Libertação de preconceitos

Desenvolvimento:

Cada grupo selecciona uma frase e:

1. Secciona a frase em partes
2. Gera, no máximo, 7 conceitos a partir das parcelas encontradas
3. Procura recriá-la associando símbolos/sinais/ícones gráficos aos conceitos gerados
4. Prepara um slide com o resultado e abre-se a discussão ao grande grupo com as propostas sugeridas.

Aveiro, 21 de fevereiro 2019
Inês Guedes de Oliveira



Exercício prático de longa duração:

Enunciado:

A violência, quer seja entre casais, quer com os animais, quer ainda com pessoas de outras etnias ou ainda entre colegas, é um tema que está na agenda de todos os políticos, associações e instituições.

Solicita-se que em grupo realizem um pequeno vídeo ou uma mockup/protótipo de baixa fidelidade de uma aplicação ou de um jogo, cujo objetivo seja chamar atenção para este grave problema que afeta a sociedade de hoje.

Este exercício deverá ser desenvolvido e concluído durante as três próximas semanas de aulas e apresentado, aos restantes grupos, na aula de 14 de Março.

Objectivos:

1. Promover a imaginação
2. Promover o pensamento divergente
3. Promover a selecção de ideias
4. Promover a inovação e o sentido estratégico

Desenvolvimento:

1. Escolher o tipo de violência que vão abordar
2. Selecionar pelo menos 5 conceitos chaves que estejam relacionados com o tipo de violência que escolheram
3. Procurar e seleccionar 3 produtos existentes na internet que abordem a temática escolhida
4. Cada elemento do grupo descreve 5 razões, através de adjetivos, na escolha do produto
5. Coloquem numa cartolina todos os adjetivos encontrados e os seus contrários (antónimos)
6. Utilização da técnica criativa relações forçadas entre os conceitos chaves e os adjetivos.
7. Selecionar as melhores relações e criar uma narrativa ou conteúdo para um produto hipotético a realizar.

Aveiro, 21 de Fevereiro de 2019

Inês Guedes de Oliveira



Exercício prático de curta duração

Enunciado

Tem uma folha com 20 retângulos vazios. Preencha cada um com uma figura diferente. A finalidade do exercício não é um teste de habilidades artísticas, mas para gerar novas ideias.

Objetivos:

- Promover a flexibilidade do pensamento
- Desenvolver o Pensamento Lateral

Desenvolvimento

- Preencha os retângulos durante 3 minutos
- Caso não consiga preencher todos, voltar a olhar para eles pensando sobre outro ponto de vista.

Aveiro, 21 fevereiro 2019

Inês Guedes de Oliveira



Exercício prático de média duração:

Enunciado:

“Que difícil que é a vida dos homens. Eles não têm asas para voar por cima das coisas más”

Sophia de Mello Breyner, in A Fada Oriana

“Para ser grande, sê inteiro: nada teu exagera ou exclui. Sê todo em cada coisa. Põe quanto és no mínimo que fazes.”

Ricardo Reis

Este exercício deverá ser desenvolvido e concluído durante as duas próximas semanas de aulas.

Objectivos:

1. Promover a imaginação
2. Promover o pensamento divergente
3. Promover a originalidade
4. Promover a capacidade de explorar associações não lógicas

Desenvolvimento:

1. Em grupo escolham uma das duas frases
2. Imaginem que a frase seleccionada é o início de um pequeno conto.
3. Juntem 3 palavras ao texto seleccionado:
 - 3.1 sabão, organizar e íntimo
 - 3.2 panela, oligarquia e agreste
4. Construam uma narrativa e transformem numa pequena “fotonovela”, com ou sem diálogos
5. Façam uma pequena filmagem com os telemóveis simulando essa mesma fotonovela em que vocês são os protagonistas.

Aveiro, 28 de fevereiro de 2019

Inês Guedes de Oliveira

Pense no dilema:

você tem um vizinho que sempre o incomoda com barulho. O que fazer com ele?

Em **3 minutos** ponha no papel todas as possíveis soluções para esse problema. O importante é não se censurar, não julgar as ideias que vierem, mesmo se algumas forem ilegais ou imorais. Tem de deixar todas as ideias saírem. O cronômetro é importante porque ajuda a retirar a censura do cérebro.

A oligarquia é caracterizada por pequeno grupo de interesse ou lobby que controla as políticas sociais e econômicas em benefício de interesses próprios.[2] O termo é também aplicado a grupos sociais que monopolizam o mercado econômico, político e cultural de um país, mesmo sendo a democracia o sistema político vigente.[3] Em sua configuração original, a palavra oligarquia indica o “governo” (archein) “de poucos” (oligos). Contudo, o pensamento político ligado à oligarquia não esteve rigidamente submetido a essa única forma de compreensão.



Exercício prático de curta duração:

Enunciado:

Cada grupo deverá observar atentamente cada uma das palavras abaixo disponibilizadas. Depois de a partir e de **nela encontrar ambiguidades**, deverá formular-lhe uma nova e original definição. Exemplos:

Incauto (inc [ink] + auto) – Carrinho que transporta turistas bronzeados.

Hebreu (he + breu) – Exclamação semita que exprime profunda escuridão.

Abismado: _____
Amazonas: _____
Artesão: _____
Amanteigado: _____
Almirante: _____
Armadilha: _____
Coaxar: _____
Barracão: _____
Biscoito: _____
Cretino: _____
Desbotar: _____
Desanuviado: _____
Detergente: _____
Documentado: _____
Encurralar: _____
Halogénio: _____
Intimação: _____
Parábola: _____
Obscuro: _____
Paulatino: _____
Pressupor: _____
Solução: _____
Tranquilidade: _____

Aveiro, 28 março 2019

Inês Guedes de Oliveira

Ex01: analisar e criar novas Funcionalidades/Objetivos

Das coisas nascem coisas (Munari, 2014).

Como desenvolver o potencial criativo (Alencar, 1991)

Defer judgment: don't get upset when people say bad ideas (Osborn, 1953).

Fase 1

Listar

- 4 funcionalidades principais (core-features) da app

ou

- 4 objetivos principais da campanha

Considerar as 4 funções /objetivos sorteados

Emparelhar funcionalidades /objetivos, criando 4 pares

Fase 2

A partir de cada par de funcionalidades/objetivos criar uma nova funcionalidade/objetivo para o projeto, combinando e modificando atributos (de forma literal ou metafórica).

Combinar como?

juntar/adicionar (o que posso fundir?)

aumentar (o que posso acrescentar, multiplicar ou ampliar?)

diminuir (o que pode ser eliminado, condensado, reduzido?)

substituir (o que pode ser substituído?)

inverter (procurar opostos)

Registo em folha de quadro. Fotografar o quadro.

Ex 02: re-perspectivar e discutir a identidade gráfica

Role Play

Escolher um elemento do grupo para apresentar a identidade visual do projeto.

Cada colega deverá questionar a ideia, colocando questões sobre a sua exequibilidade e desenvolvimento, de acordo com a perspetiva de uma personagem que será sorteada.

O colega que apresentou a ideia terá que contra-argumentar.

Rodar o role-play para que todos possam assumir várias funções.

Anotar e sistematizar a discussão gerada.

Ex03: analisar Micro-copy do projeto

Cho (2013) com base na fase 2 (incubação) do modelo de Wallas (1926)

- *start with alone time*
- *follow with a group session*

Fase A

Listar todas os itens textuais usados no projeto (micro-copy) escrevendo cada um num post-it (cor A).

Dividir todos post-its pelos elementos do grupo.

Fase B

Cada membro do grupo tem que propor nova designação para os seus itens inspirado pelo objecto atribuído (um objeto por aluno).

Cada membro do grupo escreve nova proposta para os seus itens num novo post-it (cor B), registando também a designação original.

Fase C

Em grupo, de forma consensualizada, os post-its da cor B devem ser colados numa mesa: os mais positivos/interessantes na zona superior e os mais negativos/menos interessantes na zona inferior.

Fotografar a mesa.

Ex 04 Discutir e categorização das ideias geradas ao longo dos 3 exercícios anteriores

Cho (2013), Wallas (1926) e (Goldenberg e Wiley, 2011)

Discutir todas as novas ideias geradas para o projeto durante os 3 exercícios anteriores com recurso a uma sessão de brainstorming textual electrónico seguida de uma categorização na matrix PNI.

Fase A

O grupo deverá seleccionar uma ferramenta de chat (sapo campus, messenger, whatsapp, slack, etc) e discutir a ideia do projeto PBL de forma síncrona, utilizando apenas mensagem de texto.

Não é permitido falar nem trocar mensagens de um para um (apenas em grupo).

A discussão deve terminar em 30 minutos.

Fase B

Todos os diálogos estabelecidos devem ser arquivados, lidos e as ideias expressas organizadas de acordo com as categorias PNI (Positivo, Negativo, Interessante).

Mestrado em Comunicação Multimédia

Criatividade na Comunicação Multimédia

ano letivo 18/19 | Ana Margarida Pisco Almeida | marga@ua.pt

CEO da Entidade Financiadora do Projeto

Diretor Criativo da Empresa subcontratada para Promoção da Marca do Projeto

Sponsor de Evento de Promoção do Projeto em Feira Internacional

representar processo para ensinar a estrelar um ovo

documentar iniciativa para levar comunidade migrante a conhecer o museu Guggenheim

documentar iniciativa para ensinar presidiários a aprender a tricotar

representar processo para erradicar a malária

registar passos necessários para começar a dormir 9 horas por noite

documentar iniciativa para plantar 100 árvores numa hora

representar processo para acabar com as filas da cantina

representar processo para retirar todo o plástico dos oceanos do planeta

visualizar o número de árvores existentes na cidade de Aveiro

visualizar o número de emails enviados por minuto na UA

fazer registos fotográficos de todos os pratos servidos nos refeitórios do campus

visualizar dados sobre minutos despendidos por dia em diálogos com desconhecidos

visualizar dados sobre número de livros existentes em cada gabinete da UA

visualizar dados sobre número de dispositivos móveis com bluetooth ligado num edifício